И. ВАНО

РИСОВАННЫЙ ФИЛЬМ

ГОСКИНОИЗДАТ - МОСКВА - 1950

Содержание

1. Как родилось искусство мультипликации 3

2. Немного из истории развития советской мультипликации 16

3. Работа режиссерской группы 23

4. Экспозиционный лист и его роль в производстве рисованного фильма 55

5. Изготовление мультипликата, или "одушевление" сцен режиссерского сценария 57

6. Черновая фазовка 67

7. Черновая проба 68

8. Прорисовка рисунков 69

9. Чистовая фазовка 71

10. Планировка сцены 72

11. Контуровка рисунков 74

12. Изготовление декораций 75

13. Съемка контурованных рисунков 77

14. Подготовка контурованных рисунков к фонам и панорамам сцены 78

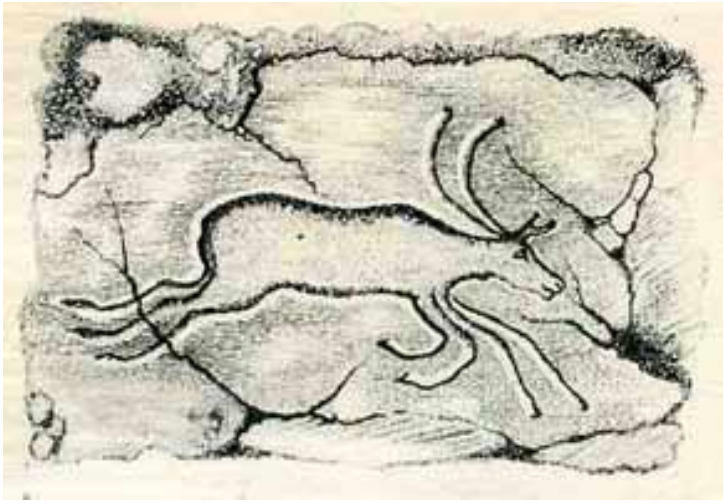
15. Закраска рисунков на целлулоид 79

16. Технический контроль. Съемка 82

17. Монтаж позитива, перезапись и печать изображения и фонограммы на одну пленку 84

18. Справочник к книге "Рисованный Фильм" Иванова-Вано. 86

18. Навигация по картинкам книги "Рисованный Фильм" Иванова-Вано. 91



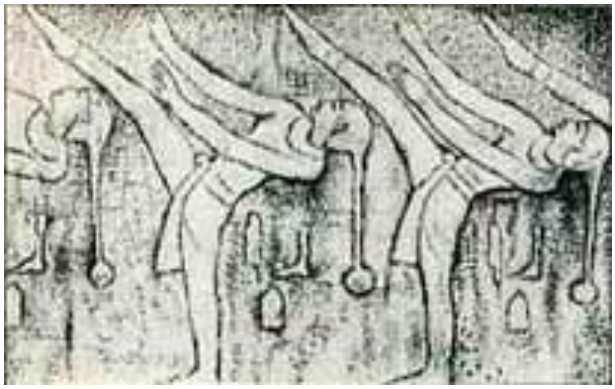
Как родилось искусство мультипликации

Стремление человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе, в жизни, мы находим еще в памятниках глубокой древности, когда первобытный художник изображал на камне различных животных и людей или занимался резьбой на дереве и кости. Так, в рисунках северных народностей нашей страны мы видим бегущего оленя, изображенного с большим количеством ног, как бы показывающих стремительность его бега; танцующего охотника с восемью ногами и шестью руками, с помощью которых переданы различные моменты движения в танце.

В замечательных рисунках художников древнего Китая летящие ласточки изображены с шестью крыльями каждая, что характерно для передачи динамики и в современном мультипликационном искусстве.

Подобную передачу движения находим мы и в искусстве древнего Египта и древней Греции - в рельефных поясах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы.

Внимательно рассмотрев эти рисунки, мы убедимся, что художник изобразил здесь последовательные фазы движения.

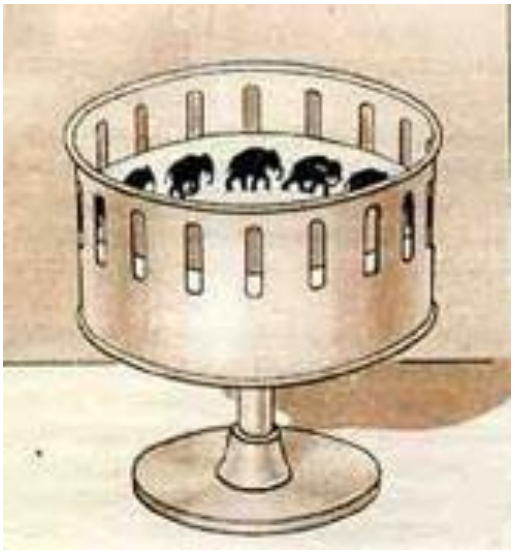


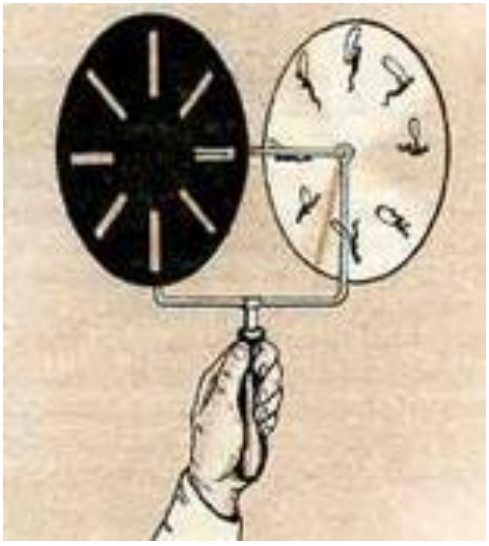
Памятники литературы древнего Египта свидетельствуют о примерах и другого рода; легенды говорят о том, что египетские художники располагали ряд рисунков, изображающих бога, в последовательных позах, на которых слагалось установленное приветствие, между колоннами храма; когда фараон стремительно скакал в своей колеснице мимо храма, благодаря ряду близко расставленных колонн, действовавших как решетчатые ставни, он видел «своего бога» поднимающим руку для приветствия и благословения, то есть ряд рисунков, показанных фараону с движения, оставлял впечатление одного ожившего рисунка.

Этот пример «одушевления рисунка» наглядно показывает, что попытки анализировать и воссоздавать в рисунке движение были свойственны художникам с незапамятных времен.

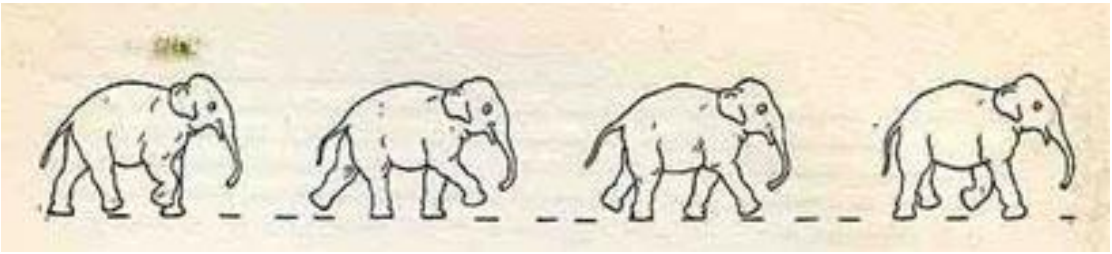
Таким образом, мы видим, что конкретные попытки создать движение посредством серии последовательных рисунков на много лет предшествуют изобретению кинематографа. Появление в середине 19 века стробоскопа - игрушки, которая забавляла малышей и взрослых, было по существу рождением мультипликации в самой примитивной форме.

Стробоскопом был назван бумажный барабан, насаженный на ось. На внутренней стороне этого барабана на бумажной ленте находилась серия рисунков (обычно их бывало от восьми до двенадцати), иллюстрирующих последовательные фазы движения человека или животного, совершающего определенное действие, например бег страуса, ходьба слона, скачка лошади и т. д. Каждый последующий рисунок немного отличался от предыдущего тем, что он воспроизводил новый момент движения; последний рисунок каждой серии являлся как бы замыкающим по отношению к первому рисунку.





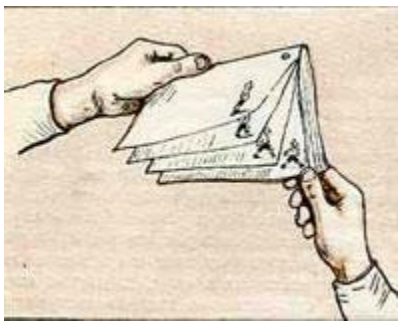
В барабане против каждого рисунка были проделаны узкие, продолговатые отверстия. Поднося барабан близко к глазу, зритель смотрел в отверстие, одновременно быстро вращая барабан вокруг оси. Каждое отверстие, проходя мимо глаза, открывало один рисунок и таким образом перед глазом наблюдателя все время происходила быстрая последовательная смена рисунков. Быстрота перемещения рисунков создавала полную иллюзию движения. Так как рисунки были замкнуты в круг, движение казалось непрерывным. Помимо барабанных стробоскопов, широко распространены были и дисковые стробоскопы. Рисунки обоих типов стробоскопов показаны на этой странице.



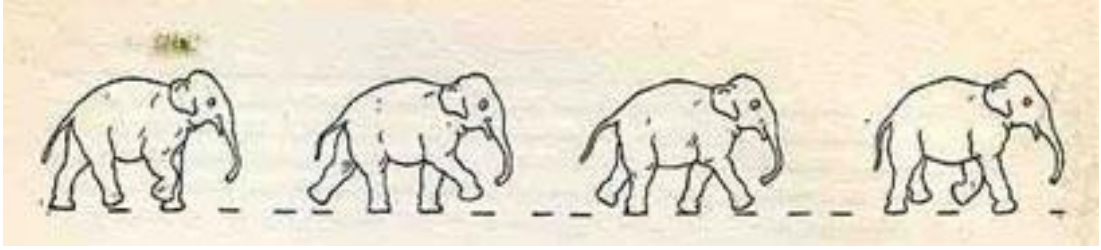
Почему же неподвижные рисунки, помещенные на вращающемся кругу стробоскопа, кажутся нам движущимися? Это интересное явление объясняется свойством нашего зрения. Приведем следующий пример. Если в темноте быстро вращать тлеющую лучину, то перед глазами возникает сплошной огненный круг. Зрительное ощущение одного положения светящейся точки еще не успело сгладиться, исчезнуть, как возникло новое ощущение следующего положения, а все они вместе и создали эффект видимости светящего огненного кольца.

Можно проделать еще и такой опыт. Нарисуйте карандашом на углу каждой страницы тетради или записной книжки маленькую фигуру человечка в различных позах движения. Потом пальцами руки отогните страницы вашей книжки и быстро отпускайте их. Углы страниц с рисунками человечка быстро замелькают перед вашими глазами, и вы увидите, что нарисованный человечек

«ожил», задвигался. Это самый примитивный образец мультипликации, основанной на том, что не успел еще один рисунок исчезнуть из вашего сознания, как его место занял другой, и в силу этого мы воспринимаем все рисунки как одно движущееся изображение.



Сохранение человеком зрительных впечатлений объясняется сложными процессами, происходящими в наших органах зрения. Ученые установили, что человеческий глаз сохраняет зрительные впечатления примерно в течение 0,1 секунды.

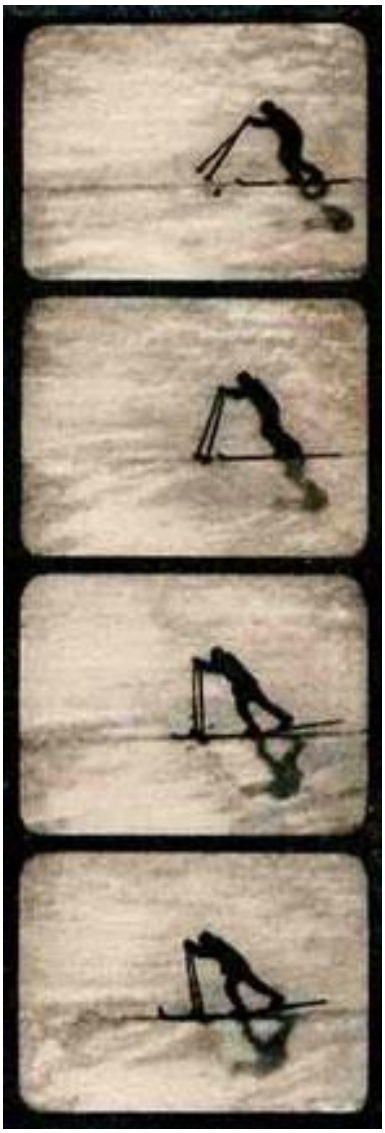


Следовательно, если время между двумя зрительными впечатлениями не превышает 0,1 секунды, впечатления сливаются одно с другим. Именно благодаря этой важной особенности нашего зрения и «оживают» рисунки в стробоскопе.

Соединив стробоскоп с «волшебным» (проекционным) фонарем, впервые получили возможность демонстрации «оживления» картинок на экране.

Таким образом, мы установили, что мультипликация родилась значительно раньше, чем родился и оформился кинематограф. Описанные приборы, собственно говоря, и можно рассматривать как предтечу кинематографа. Успешное развитие фотографии позволило заменить в стробоскопе рисунки фотоснимками, а изобретение прозрачной целлулоидной ленты и рождение киноаппарата дало возможность увеличить количество отдельных картинок и открыло большие перспективы по «одушевлению» рисунка на экране.

С изобретением киноаппарата, мультипликация не сразу появилась на экране; на некоторое время ее предали забвению, увлекшись перспективами быстро развивающейся игровой кинематографии. Первый, весьма примитивный, мультипликационный финал был создан у нас в России в 1908 году неизвестным автором. Он показывал молодого человека, который курит, пуская дым в глаза девушке. При всей невзыскательности и примитивности сюжета, фильм этот благодаря технической новизне имел огромный успех. В том же 1908 году художник Старевич, который известен в истории кинематографии как пионер объемной мультипликации, показал в «синематографе» рисованную мультипликацию «Ночь под Рождество» - маленьким отрывок из повести Н. В. Гоголя, где черт и Солоха вылетают на метле из трубы хаты, путешествуют по небу, крадут месяц и возвращаются домой. Однако эти отдельные работы первых русских мультипликаторов, как и дальнейшие работы А. Баклина и Н. Бушкина, не нашли поддержки у частных предпринимателей, в руках которых была сосредоточена дореволюционная Кинематография. Искусство рисованного фильма развилось и расцвело только после Великой Октябрьской социалистической революции, при советской власти, слово «мультипликаuия» - иностранное слово,



означающее по-русски «умножение». Действительно, для того чтобы получить с помощью мультипликации нужное движение на экране, художнику приходится изготовлять большое количество рисунков, раскладывающих то или иное движение на составляющие его элементы.

Чтобы герои современного рисованного одночастного фильма длиной 280-300 метров получили возможность жить на экране, требуется изготовить 16-18 тысяч рисунков. Само собой разумеется, что такое количество рисунков не может быть сделано быстро одним, двумя, тремя художниками. Такая работа под силу лишь большому коллективу художников - хорошо организованной студии.

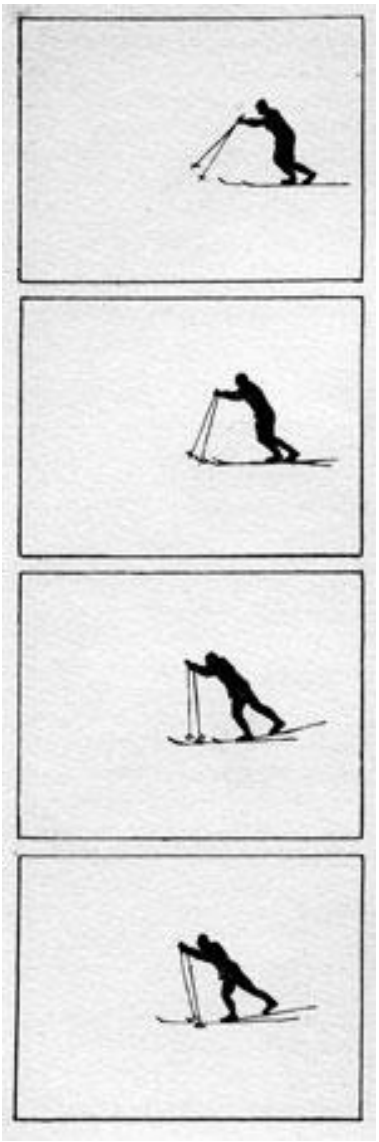
Как же создается движение в рисованном фильме?

Принцип мультипликационного движения очень прост; он подсказан устройством киноаппарата и принципом кинематографической съемки. Напомним, как работает киносъемочный аппарат. Любая сцена, любое движение, предназначенное для показа на экране, предварительно снимается киноаппаратом на кинопленку, то есть длинную целлулоидную ленту, покрытую светочувствительной эмульсией. На этой ленте, которая при съемке движется внутри аппарата с определенной скоростью из подающей кассеты в принимающую, объектив аппарата фиксирует снимаемое движение в виде целого ряда маленьких последовательных снимков, которые носят название клеток или кадров.

Каждый оборот съемочной ручки киноаппарата снимает двенадцать таких кадров. В одну секунду снимается двадцать четыре кадра.

Проявив снятую кинопленку, получают негатив изображения. Отпечатав с негатива позитивное изображение, мы увидим, что объектив киноаппарата как бы разложил снимаемое движение на ряд отдельных последовательных снимков - моментов этого движения.

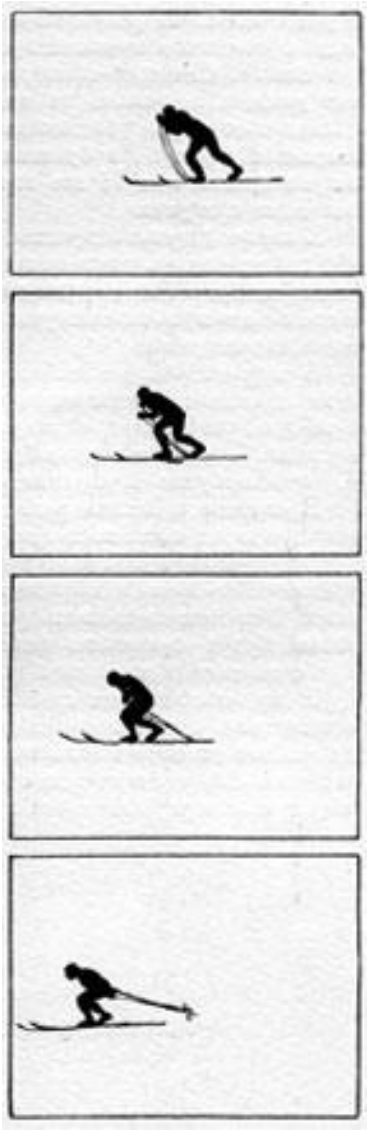
Предположим, что аппарат заснял на пленку ходьбу лыжника. Тогда мы увидим на киноленте, как постепенно, кадр за кадром, изменяются моменты его движения: как сгибается и разгибается его корпус, выбрасываются вперед и втыкаются в снег лыжные палки, постепенно изменяется положение ног. Возьмем теперь киноленту, на которой снята ходьба лыжника, и точно, через проекционный аппарат, перерисуем все кадры один за другим на отдельные листы бумаги, последовательно занумеровав эти рисунки. Затем переставим ручку съемочного киноаппарата на особый мультипликационный ход, когда один поворот ручки будет снимать только один кадр, и снимем эти рисунки в той же последовательности движения, кадр за кадром, на пленку. Что получится, когда мы будем проецировать эту ленту на экране? Мы увидим такую же ходьбу лыжника, как и раньше, только лыжник будет рисованным. Рисунок «ожил», рисунок «приобрел движение».



Таким образом, художник-мультипликатор, раскладывая любое движение на ряд последовательных рисунков — моментов этого движения — и снимая их методом покадровой съемки, последовательно «собирает» эти рисунки на пленку и заставляет двигаться на экране любые изображенные им фигуры и предметы. Конечно, художнику-мультипликатору не нужно каждый раз начинать работу с киносъемки живой натуры, а затем перерисовывать натурные кадры на листы бумаги. Художник, исходя из сюжета сценария, выдумывает и делает рисунки сам, сам создает нужное ему движение. Предположим, что художнику необходимо показать на экране шагающую собаку. Для этого он сначала рисует исходное положение, в котором находится собака, а затем делает ряд рисунков, последовательно изображающих отдельные моменты ходьбы. Каждый отдельный рисунок носит название фазы движения. Все рисунки фаз движения нумеруются порядковыми номерами.

Характер и скорость движения зависят исключительно от количества и качества рисунков - фаз движения. Чем больше рисунков делает художник для передачи какого-либо движения и чем меньше разница в изменении положения объекта между предыдущей фазой движения и последующей, тем движение делается более медленным и плавным. Чем меньше изготовлено рисунков и чем больше разница в движении между предыдущей фазой и последующей, тем резче и быстрее выглядит движение. Когда рисунки фаз движения будут последовательно, кадр за кадром, сфотографированы на кинопленку, то при проецировании рисованная собака зашагает на экране «как живая». Художник как бы одушевил свой рисунок, заставил его двигаться, создал ему жизнь на экране.

Поэтому художники, создающие движение в рисованном фильме, носят на производстве наименование «художников-одушевителей». Это очень важный и интересный профиль художника в искусстве рисованного фильма.



В мультипликационном фильме фантазии художника открывается неограниченный простор. Он может создавать любой вид движения: карикатурное, комическое, фантастическое, бытовое. Он может придать жизнь и движение стулу или комоду. Он может превратить слона в муху и, наоборот, буквально на глазах у зрителя сделать из мухи слона; он может сделать из ложки рыбку, и рыбка поплывет; может заставить медведя и зайца играть в футбол. А листок дерева или цветок в мультипликационном фильме может танцевать, как балерина. Для мультипликации нет ничего недоступного. Это искусство неограниченных техникой возможностей, где действительность тесно переплетается с фантазией и вымыслом, где фантазия и вымысел становятся действительностью. Сказочный атрибут в мультипликации становится реальной вещью. Так, нарисованный ковер-самолет оживает и свободно путешествует по экрану в мире, созданном фантазией художника. Скатерть-самобранка, раскрываясь на глазах у зрителя, дает ему увидеть и понять те чудеса, которые могут быть только в сказке. Рисованные горы убедительно сдвигаются и раздвигаются, закрывая и открывая дорогу. Из брошенной на землю гребенки вырастает дремучий, непроходимый лес. И все это в форме рисунка чрезвычайно убедительно выглядит с экрана.

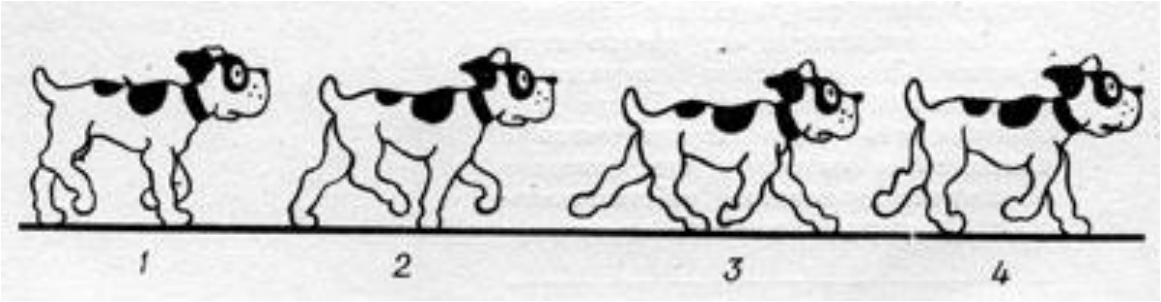
В каком другом искусстве можно получить такие возможности? Через образы условных, рисованных персонажей раскрываются большие человеческие чувства. Рисованные персонажи из животного и птичьего мира могут вести себя в мультипликационном фильме как люди, обладающие определенными характерами.

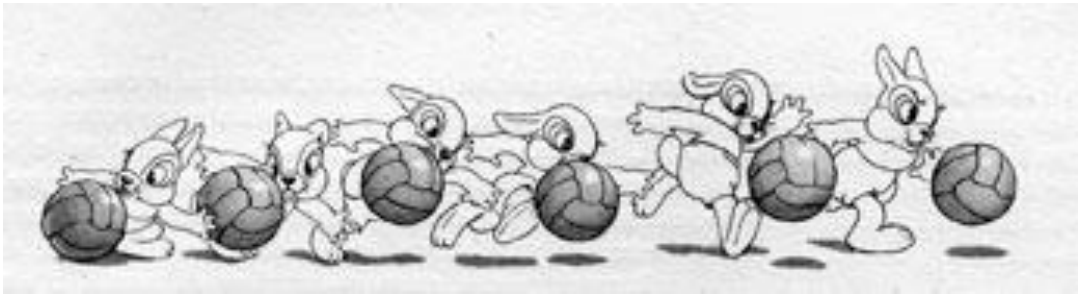
В картине «Серая шейка» через образ рисованной утки раскрыто чувство подлинного материнства. В этой же картине уточка Серая шейка и зайцы показывают образцы настоящей неподкупной, полной мужества дружбы. Такую же дружбу и народную мудрость мы видим в образе Конька-Горбунка в картине «Конек-Горбунок».

В картине «Песенка радости» в образе злой старухи показана полярная ночь, которая сковывает всю природу севера.

В искусстве мультипликации, в свойственной ей изобразительной форме, чрезвычайно ярко и выразительно показываются некоторые явления природы. Так можно оживить ручеек, и он, журча, будет говорить. Листья деревьев будут буквально шептать, а ветерок — вздыхать. Косматый ветер будет злиться и завывать.

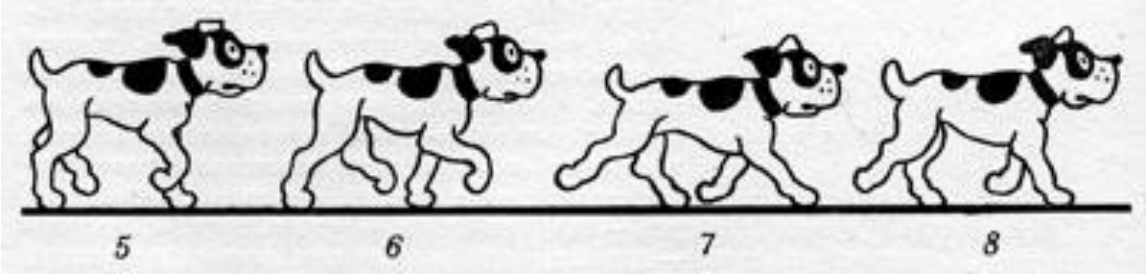
В мультипликации любой рисованный персонаж может свободно видоизменяться, принимать любую форму, может быть уменьшен или увеличен до любого размера в зависимости от основного смысла и содержания произведения. Все неестественное с точки зрения реальной жизни в мультипликации кажется реальным и вполне убедительным.



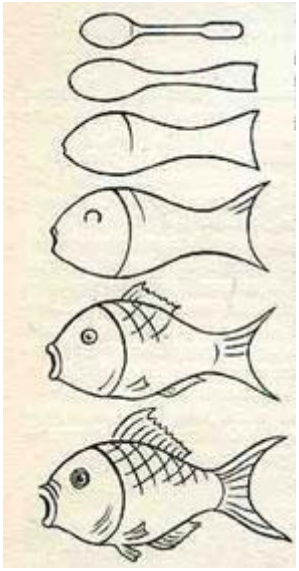


Имея возможность так видоизменять персонаж в рисованном фильме, можно заставить его действовать в мире природы — среди растений, насекомых или животных. Любой рисованный персонаж может быть свободно переведен в мир ботаники, химии, физики. Сложные научные вопросы могут быть наглядно объяснены с экрана средствами мультипликации. Поэтому искусство мультипликации обеспечивает нам возможность делать занимательные и в то же время глубоко познавательные, полезные фильмы.

Искусство мультипликации в первую очередь воздействует на воображение и фантазию детей. Это вполне понятно: ведь мы знаем, какую большую воспитательную роль играют даже статичные иллюстрации и рисунки в детских книгах. В мультипликации же рисунок «оживает». Любые нарисованные предметы, вещи, персонажи могут передвигаться, перемещаться из одного места в другое. И не только перемещаться, но и полноценно жить на экране, совершать те или иные поступки, самостоятельно разрешать конфликты входить в тесные взаимоотношения друг с другом, рассуждать, говорить и даже, если это нужно, петь, танцевать и играть на различных музыкальных инструментах. В этом большое преимущество оживленного мультипликационного рисунка перед любой книжкой иллюстрацией.



Для ребенка более убедительны одеяло, простыня, книжка и свечка, убегающие на экране от грязнули-мальчика, как это сделано в мультипликационном фильме по сказке К. Чуковского «Мойдодыр», чем те же предметы и персонажи, нарисованные статично в качестве иллюстрации в книжке. Рисунок в мультипликации перестает быть рисунком в полном понимании этого слова, а всегда становится определенным характером, действующим в зависимости от событий, происходящих в фильме при его участии.

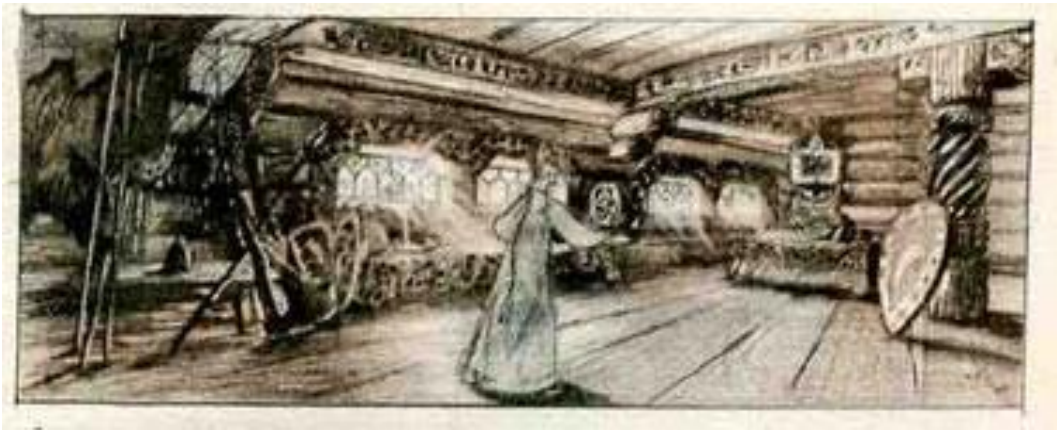


Юный зритель, воспринимая с экрана таком действенный рисунок, невольно сам входит в мир сказки, с увлечением следует за похождениями рисованного персонажа, волнуется за него, как за «взаправдашнего» героя.

Автору этих строк неоднократно приходилось наблюдать, как волновалась детская аудитория при демонстрации фильма «Конек-Горбунок», когда Иванушка прыгал в кипящий котел. Рисованный Иванушка вызывал у детей симпатии, и они беспокоились за его судьбу. Другой персонаж этой сказки — злой конюший — не вызывал симпатий, и аудитория радостно хлопала, когда он падал в колодец и погибал в нем. Рисованные персонажи, несмотря на некоторую свою условность, могут так же эмоционально воздействовать на зрителя, как и настоящие актеры.

Отсюда понятно, какое большое воспитательное воздействие оказывает рисованный мультипликационный фильм на юного зрителя.

Направления, в которых развивается наше искусство рисованного фильма, чрезвычайно разнообразны. Политическая и социальная сатира, памфлет, мультипликационный плакат о пятилетнем плане, народная и современная сказка, фантастики, музыкальные комедии на современные темы — вот некоторые из жанров, в которых работает наша советская мультипликация. Но несмотря на такое разнообразие жанров, основное направление современной мультипликации — это сказка, мир фантастики и карика¬туры. Основной ее адрес — детская аудитория самых разных возрастов. В Москве имеется целый ряд специальных детских кинотеатров, которые демонстрируют исключительно мультипликационные фильмы.



В репертуаре советской мультипликации для детей имеются басни, русские народные сказки, сказки различных народностей Советского Союза, классические сказки А. С. Пушкина, современные сказки, повести, побасенки для самых маленьких детей, спортивные, музыкальные и приключенческие фильмы. Работая о области народной сказки, советские мультипликаторы все чаше и чаще переходят на современные актуальные темы, помогая воспитанию юного поколения граждан СССР в духе беззаветной преданности нашей советской Родине.

Немного из истории развития советской мультипликации

Возникновение советской мультипликации относится к 1922 году. На развитие этого искусства большое влияние оказало создание в Москве первой экспериментальной мультипликационной мастерской при Государственном техникуме кинематографии (теперь Всесоюзный государственный институт кинематографии), в которую вошли молодые советские художники, окончившие ВХУТЕМАС (Высшие художественно-технические мастерские). С этого момента и начинается планомерное развитие и освоение этой интересной отрасли советской художественной кинематография.

Молодые советские художники с самого начала увидели большие возможности искусства рисованного фильма. Уже в первых своих работах они постарались придать молодому искусству действенность и целеустремленность. Так, в противовес рекламным и развлекательным мультипликационным пустячкам, которые делались в русской кинематографии до Великой Октябрьской социалистической революции, советские художники-мультипликаторы выпустили свой первый мультипликационный фильм «Китай в огне» — политический памфлет, направленный против закабаления китайского народа мировым империализмом. Далее был выпущен ряд коротких мультипликационных фильмов под общим названием: «Политические игрушки». Это были политические шаржи на международные темы. В мультипликации некоторое время работал лучший поэт современности Владимир Маяковский, который оживил ряд своих рисунков, сделанных в свое время для «Окон сатиры» РОСТА. В 1925 году на кинофабриках Москвы и Ленинграда организуются мультипликационные мастерские. Искусство мультипликации расширяется. Выходит на экран первый детский мультипликационный фильм «Сенька-африканец», сделанный по мотивам сказок К. Чуковского. Далее следуют детские картины: «Приключения барона Мюнхгаузена». «Каток», «Тараканище». Выходит фильм «Самоедский мальчик», бичующий и разоблачающий -религиозные пережитки у северных народов нашей страны. В работе над всеми этими картинами советские художники-мультипликаторы идут самостоятельными путями. По идейному содержанию, по форме, по стилю рисунка и по особенностям графического оформления их произведения не имеют ничего общего с безнадежной, бессодержательной и вульгарной американской мультипликацией того времени.

Рождается новое, советское искусство рисованного фильма — национальное по форме, социалистическое по содержанию. Советские художники уже тогда правильно поняли, что мультипликация не должна быть только смешной; содержа в себе элементы смеха, мультипликация должна быть политически целеустремленной, должна нести в себе глубокие гуманистические идеи, свойственные нашему советскому мировоззрению. Жанры в мультипликации, как мы уже говорили, чрезвычайно разнообразны, что практически и доказана творчеством советских художников-мультипликаторов.

С появлением звука и кинематографии для мультипликации открылись новые пути. Выход на экран первых звуковых мультипликационных фильмов: «Почта» (реж. М. Цехановский), «Улица поперек» (реж. В. Сутеев и Л. Атаманов), «Блэк энд уайт» по известному стихотворению Вл. Маяковского (реж. И.Вано и Л.Амальрик) заставил художников-мультипликаторов пересмотреть заново свои позиции в искусстве мультипликации, так как звук открывал новые возможности для развития этого искусства.

С выходом на экран таких звуковых картин, как «Сказка о царе Дурандае» (реж. И.Вано, В. и З. Брумберг), «Органчик» по сатире Щедрина (реж. Н. Ходатаев), «Журавко» (реж. А. Евмсненко), «Квартет» (реж. А. Иванов и П. Сазонов), «Храбрый моряк» (реж. В. Сутеев) и др., мультипликация прочно закрепила свое положение в искусстве советской кинематографии, борясь вместе с ней за высокие принципы социалистического реализма. Советские художники-мультипликаторы со всей решительностью выступают против безидейности. формализма и вульгарной дешевой «диснеевщины».

Наша партия и правительство всегда неустанно заботились о всемирном развитии советского кино-искусства, в том числе и искусства мультипликации. Так, в мае 1936 года в Москве по решению правительства была создана специальная студия мультипликации — Союзмультфильм.

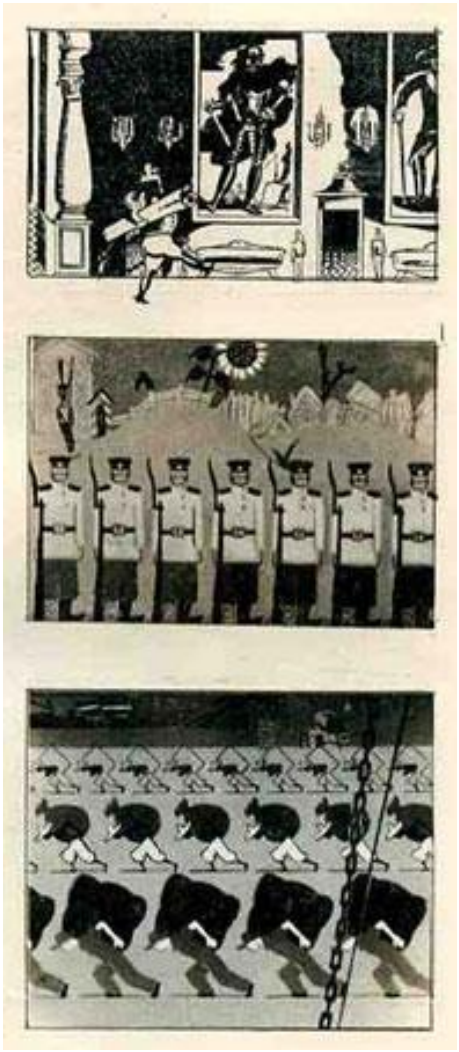
В киностудии Союзмультфильм были сосредоточены все производственные коллективы мультипликационного рисованного фильма. Эта студня является сейчас самой большой студией рисованного фильма не только в Советском Союзе, но и в Европе. Она оборудована по последнему образцу современной техники, имеет в своем штате большое количество художников различных специальностей и профиля, занятых только производством рисованного фильма.

Последующие работы советских мультипликаторов интересны исканиями в области жанров мультипликационного искусства, борьбой за целеустремленность содержания мультфильмов. Становится очевидной необходимость еще более органического приближения искусства мультипликации к вопросам современности. Наряду с музыкальной развлекательной шуткой, народной сказкой к веселыми познавательными фильмами для детей, решенными в фантастическом плане, о предвоенные годы н годы Великой Отечественной войны мастера мультипликации осваивали жанр сатиры, политического плаката, памфлета.

В мультипликационных картинах постепенно осваивается также и цвет. Выходят первые цветные фильмы: «Джабжа». «Сладкий пирог», «Красная шапочка», «Мойдодыр», «Теремок», «Кот в сапогах», «Лимпопо», «Бармалей», «Сказка о глупом мышонке», «Цирк», «Маленький Мук» и др.

В годы Великой Отечественной войны студия Союзмультфильм выпускает большой мультипликационный цветной фильм «Сказка о царе Салтане» по Пушкину (реж. В. и З. Брумберг), характерный большими достижениями в области работы над созданием человеческих персонажей.

Следующие работы студии — картины «Пропавшая грамота» по повести Н. В. Гоголя (реж. В. и З. Брумберг). «Песенка радости» (реж. М. Пащенко), «Зимняя сказка» (реж. И. Вано), «Весенние мелодии» (реж. Д. Бабиченко), «Павлиний хвост» (реж. Л. Амальрик и В. Полковников), «Тихая поляна» (реж. Б. Дежкин и Г. Филиппов), «Конек-Горбунок» (реж. И. Вано) — заслуживают также серьезного внимания. Они свидетельствуют о больших успехах советской мультипликации не только в определении содержания наших фильмов, но и в культуре рисунка, цвета, движения, актерской игры, работы художников-мультипликаторов над образом персонажей. В каждой картине чувствуется индивидуальность художника. И это хорошо, так как показывает, какой разносторонней и разнообразной может быть советская мультипликация и сколь различим и самостоятельны ее пути.



За два с лишним десятилетия молодое советское: мультипликационное искусство выросло и достигло больших успехов. Советский рисованный фильм вполне заслуженно пользуется большим успехом у советского зрителя, от дошколят и до крупных ученых; советские люди тепло принимают его героев и с интересом следят за их похождениями. За годы своего существования советский мультипликационный фильм вместе с большой художественной кинематографией СССР завоевал себе признание и за рубежом.

Ряд советских мультипликационных фильмов, таких как «Песенка радости», «Лиса и дрозд», «Конек-Горбунок», «Цветик-семицветик». «Серая шейка», получил первые премии и почетные дипломы на международных кинофестивалях. Вес это говорит о больших успехах нашего мультипликационного искусства, противопоставляющего голому трюкачеству, бессмыслице и дешевой изобразительной иллюстративности буржуазных мультипликационных фильмов свое высокоидейное содержание, большие человеческие чувства и высокое художественное изобразительное мастерство.

Советские рисованные фильмы о большом количестве дублируются на все языки Европы, Азии, Ближнего Востока, пропагандируя за рубежами нашей Родины искусство страны социализма, его грандиозный подъем, возможный только в нашей стране, где киноискусство окружено поистине безграничной заботой партии и правительства, глубокой любовью и уважением народа.

Советское искусство рисованного фильма — молодое интересное искусство, и ему безусловно принадлежит большое будущее.

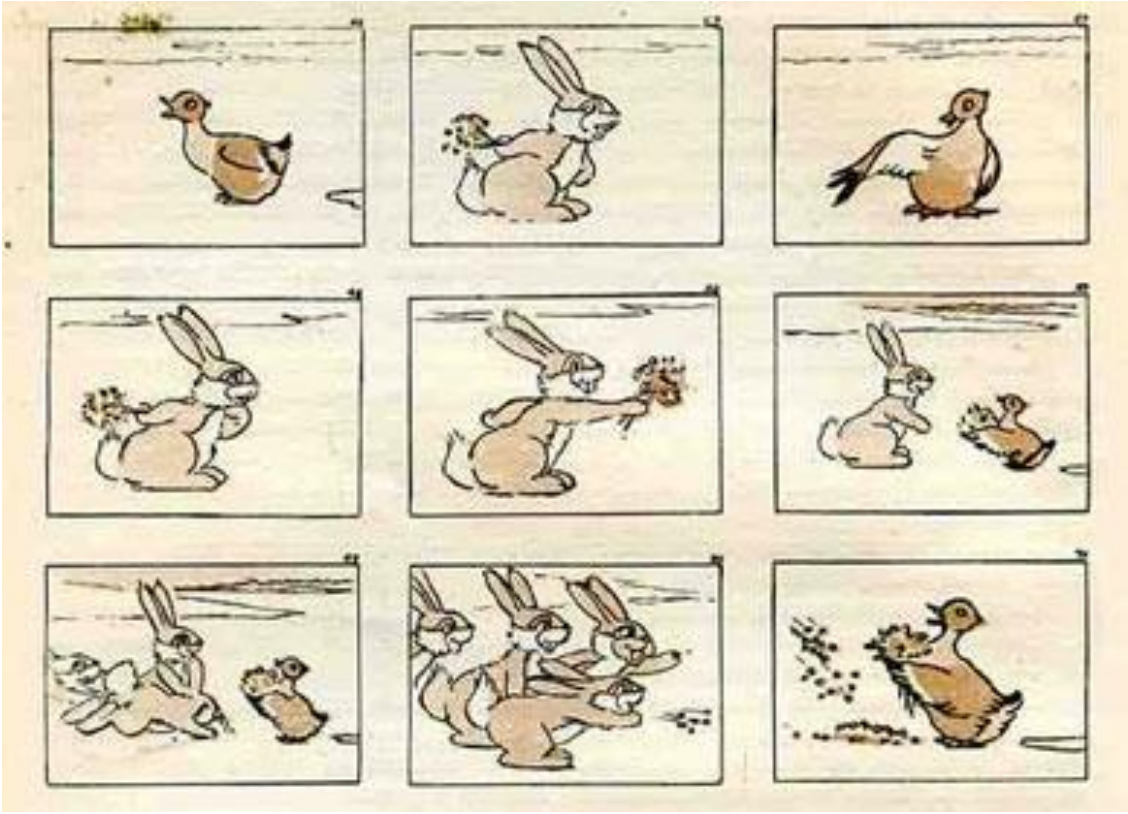
Сидя в зрительном зале кинотеатра во время демонстрации мультипликационного фильма, часто слышишь, как публика задает друг другу вопрос: — Но как это делается? Одни говорят, что фильм прямо рисуется на пленке; другие, путая рисованную мультипликацию с объемной, уверяют, что в фильме снимаются куклы, которых заставляют двигаться по нарисованной декорации; третьи подходят в своих суждениях немного ближе к истине, утверждая, что на экране движутся сделанные из бумаги марионетки, все части которые снабжены специальными шарнирами.

До сего времени многие не знают технологии производства мультипликационного фильма, не знают, как делается рисованный фильм.

— Неужели это все снято с рисунков? — спрашивает зритель. — Как же рисунки приобретают способность двигаться, жестикулировать, улыбаться, гневаться, говорить, петь?

Да, все, что видит зритель на экране во время просмотра мультипликационного фильма, снято только с рисунков; вес это сделано руками художников. Поэтому мы и называем описываемый в этой книге вид мультипликации искусством рисованного фильма. Ниже мы познакомим читателя с производственными процессами изготовления такого фильма, и он увидит, как трудна, кропотлива, но вместе с тем разностороння и интересна работа художника-мультипликатора.

Итак, совершим на страницах этой книги как бы экскурсию на кино студию рисованных фильмов — Союзмультфильм, где на конкретной производственной работе наглядно познакомимся с тем, как создаются рисованные мультипликационные фильмы.



С каких же производственных объектов мы начнем нашу экскурсию? Правильным будет начать ее с самого важного производственного звена — режиссерской группы, где закладывается фундамент мультипликационного фильма.

После ознакомления с работой режиссерской группы мы познакомимся со всеми основными производственными цехами студни и таким образом получим исчерпывающий ответ на вопрос, как создается современный рисованный фильм.

Работа режиссерской группы

Мы в режиссерской комнате. Здесь собрались режиссер картины, ассистент режиссера, главный художник-постановщик, ассистент художника, оператор н специальный ассистент режиссера по технике, который ведает технической н технологической стороной производства. Эти шесть человек составляют основное ядро группы, которое под руководством режиссера осуществляет всю творческую работу по созданию рисованного мультипликационного фильма. Режиссерская группа получила для производства сценарий под названием «Гуси-лебеди» — экранизацию популярной русской народной сказки.

Как же начинает группа свою работу?

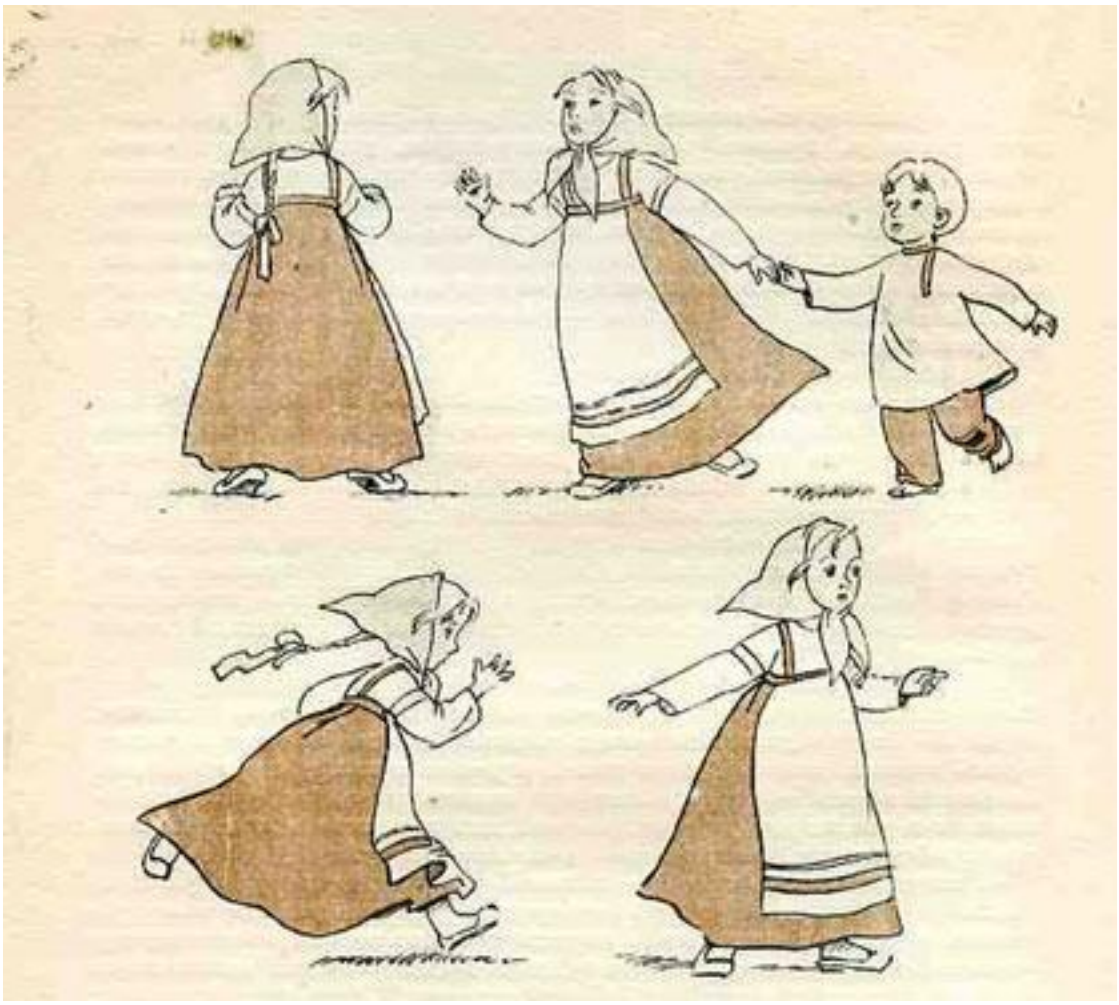
Прежде всего режиссер совместно с художниками разрабатывает эскизы внешнего облика персонажей, которые имеются в сценарии. В русской сказке «Гуси-лебеди», как известно, главное действующее лицо — девочка Маша, затем в ней действует маленький машин брат Ваня, их мать и отец, девочки — подружки Маши, злые гуси-лебеди, баба-яга.

Имеются и особые сказочные персонажи: чудесная печка, которая сама топится, сама заслонку открывает, сама пироги печет; чудесная лесная яблонька, которая разговаривает; чудесная молочная речка с кисельными берегами, которая тоже разговаривает; серый ежик, наделенный даром человеческой речи.

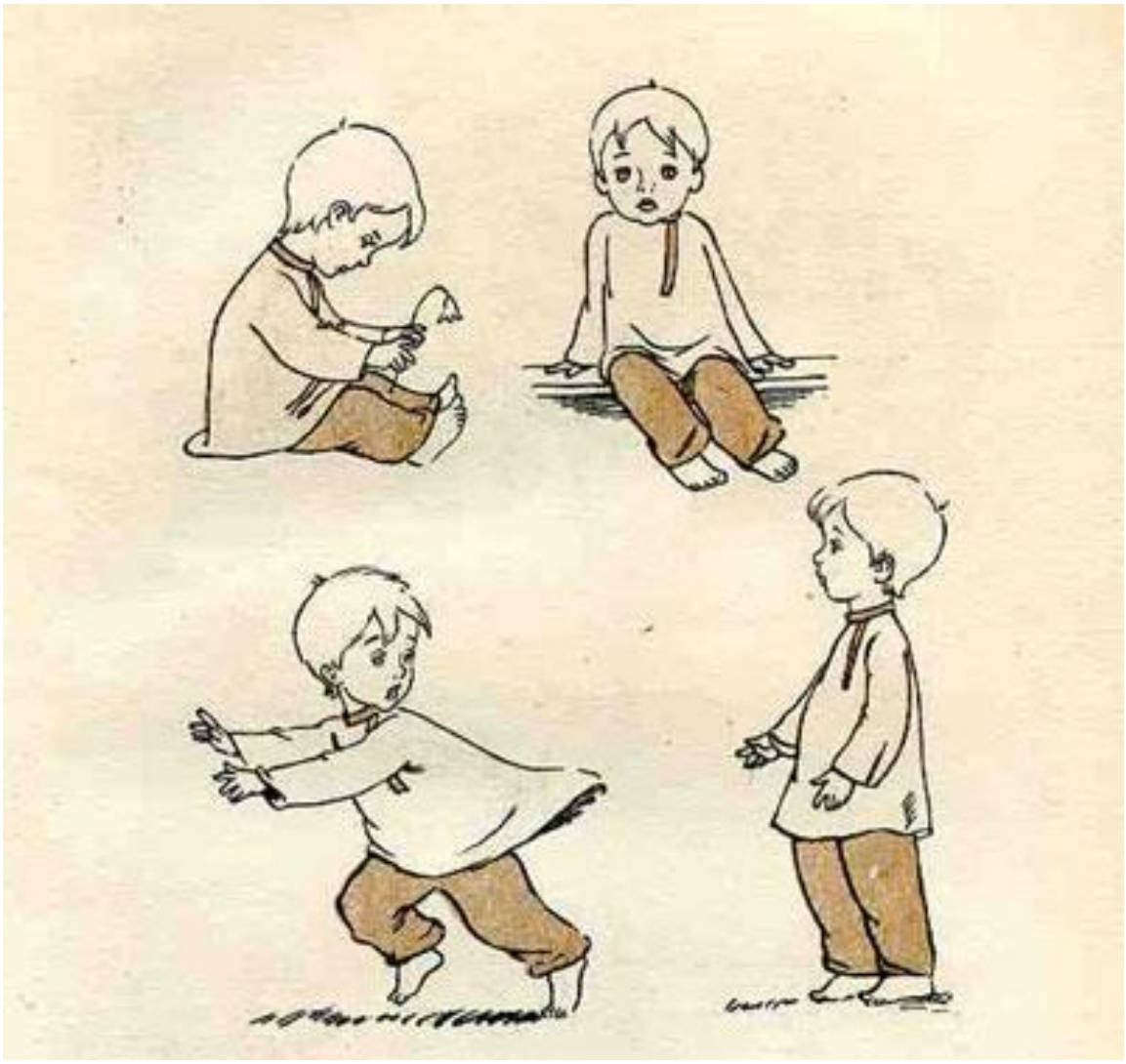
Мультипликация — искусство коллективное. Мультипликационный фильм создастся в результате работы многих людей. Поэтому художник первые же свои наброски показывает режиссеру и всем работникам режиссерской группы, делится с ними своими первыми мыслями, впечатлениями. Созданный в этих набросках облик всех персонажей обсуждается, отрабатывается в режиссерской группе, н после ряда вариантов, которые подвергаются обсуждению, фиксируется художником на бумаге.

«Нахождение» персонажей — сложный творческий процесс. Режиссер вместе с художником вскрывают внутреннюю сущность каждого па героев фильма, обсуждают его характер, скрупулезно анализируют возможные его привычки, походку, манеру держаться, стиль в одежде и т. п. Из всего этого на бумаге возникает рисованный облик персонажа. Образ персонажа складывается из его поступков, взаимоотношений с окружающей средой и действующими лицами, непосредственного поведения.

Для лучшего понимания образа отдельного действующего персонажа необходимо проследить линию его поведения на протяжении всего сценария. Чрезвычайно важно представить себе персонаж в различных ситуациях, даже не встречающихся в пределах данного сценария, но наиболее выпукло характеризующих его образ.



Содержание сценария и драматургическая взаимосвязь между действующими лицами обязывают художника рассматривать персонаж не отдельно, а в связи со всем ансамблем действующих лиц. Поэтому художник никогда не ведет работу от начала до конца над отдельным персонажем, без связи его с другими персонажами. Художник не рисует отдельно Машеньку без связи и сопоставления ее с Ваней и с родителями.

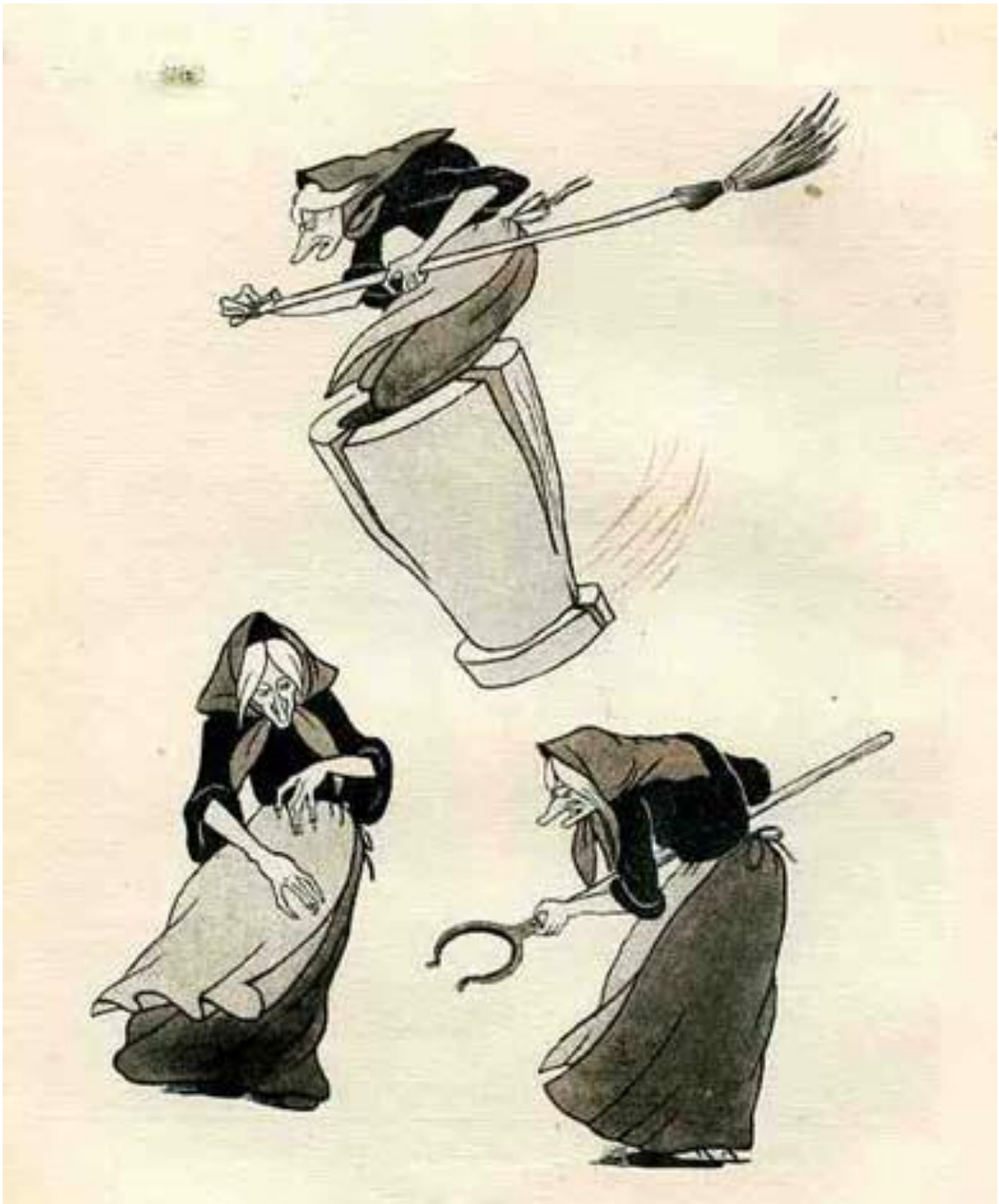


Он не может рисовать только Машу и Ваню, не подумав, как эти персонажи будут выглядеть по отношению к другим персонажам сказки: печке, яблоньке, речке, бабе-яге и т. д.; кроме того, художник должен постоянно помнить о том, что его персонажи не могут быть оторваны от конкретной среды.

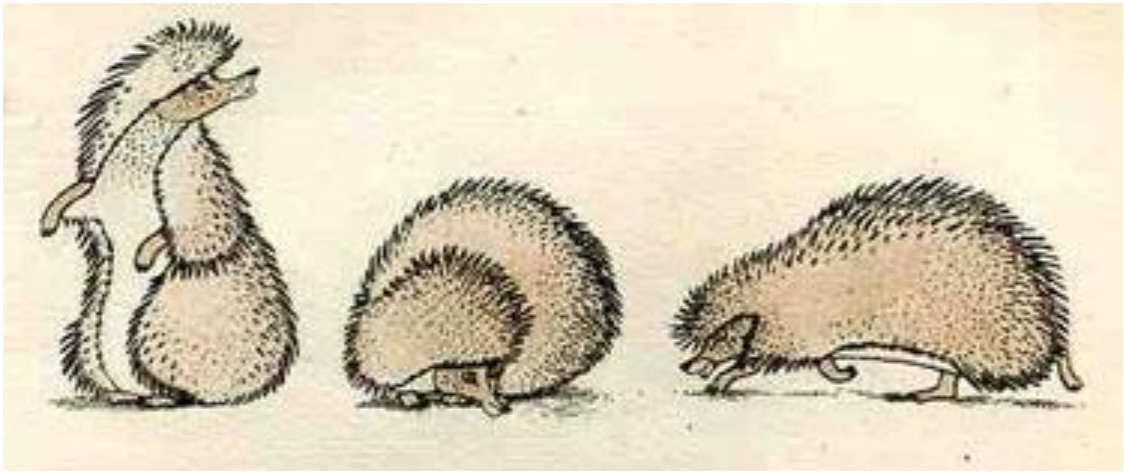
Родители Маши и Вани

Подружки Маши

Гуси - лебеди



Баба – Яга



Если такие сравнительно легкие персонажи, как Маша, Ваня, гуси-лебеди, быстро приобретают необходимую для раскрытия их изобразительную форму, то другие персонажи, такие, как печка, яблонька, реченька, находятся в рисунке значительно труднее. Действительно, как нарисовать реченьку, какую изобразительную форму придать ей, чтобы она могла жить и говорить в фильме; какую выразительную форму дать печке, чтобы она была сказочным образом: рассуждала, говорила, действовала.

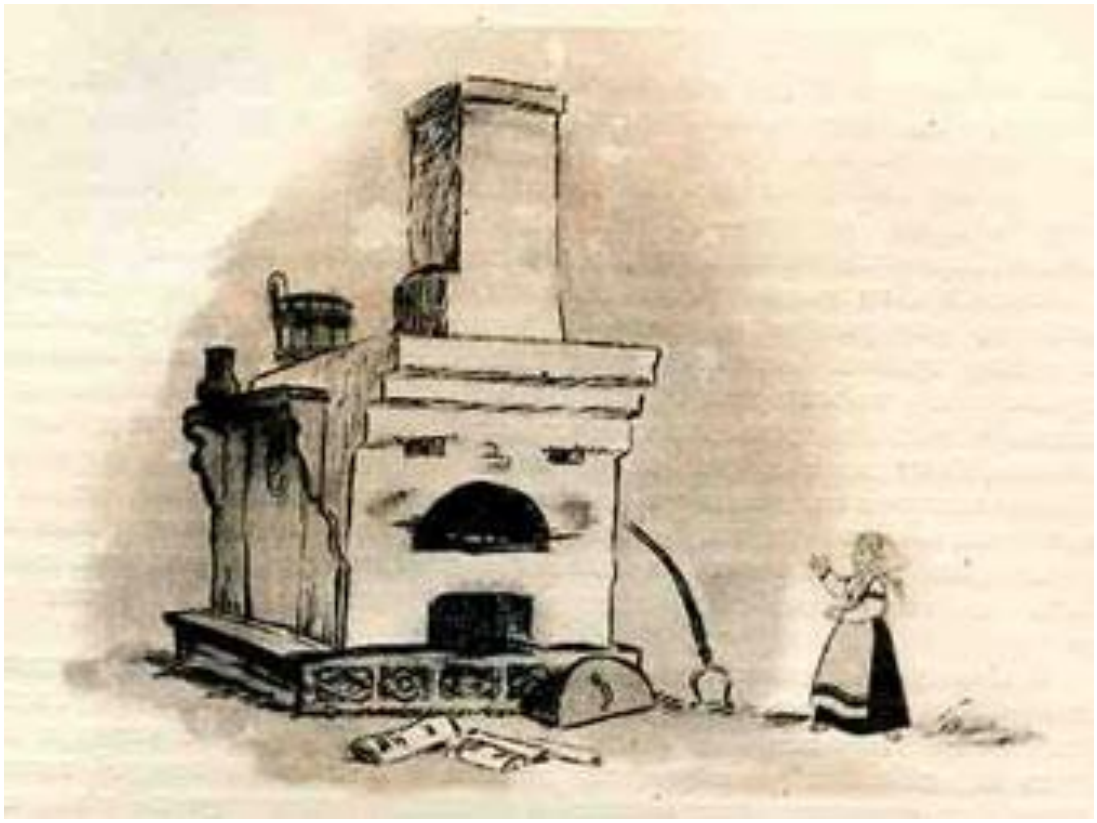
Художник-постановщик и его ассистент в поисках образов создают большое количество рисунков, которые после длительной над ними работы приобретают ясную изобразительную форму. Наконец, мы видим их нарисованными начисто на бумаге. Вот перед нами наша главная героиня Машенька. Мы видим се в различных положениях: прямо, в профиль, в три четверти, со спины.

Но эти рисунки еще не разрешают всех вопросов, возникающих в связи с необходимостью показать поведение Маши в рисованном фильме. Маша должна двигаться, совершать определенные поступки. Ее поведение может потребовать различных положений, поворотов, движений, ракурсов. Поэтому художник-постановщик, помимо основных рисунков, заготавливает большое количество рисунков Маши в различных характерных движениях, позах, ракурсах, уделяя особое внимание разработке поворотов головы, как наиболее трудному для одушевления элементу рисунка.

Наконец, и эти рисунки готовы. Однако работа над образом Маши еще не закончена. Ведь Маша должна не только двигаться на экране, она должна жить, проявлять определенные человеческие эмоции. Она может улыбаться, грустить, плакать, смеяться, гневаться и так далее. Для этого художник разрабатывает новую серию рисунков, в которых показана мимика Маши. Эти рисунки помогают найти внешнее выражение возможным душевным эмоциям персонажа, помогают понять его характер.

Яблонька

Реченька



Разрабатывая образы персонажей, режиссер и художник учитывают, что рисунки эти должны быть максимально выразительны, просты и удобны для множественного воспроизведения. Большое значение для хорошей подвижности персонажа имеет четкость его «построения», четкость конструкции. Художник-постановщик, заботясь о том, чтобы его персонаж был легко освоен о дальнейшей производственной работе по одушевлению, делает ряд специальных рисунков, в которых показывает конструктивное строение изображаемого объекта, например Маши, и способы наиболее простого рисования его.

Точно такую же разработку рисунков, какую мы показали по персонажу Маши, производят и по другим персонажам сценария. Если это не будет сделано в предварительных стадиях работы, то в дальнейшем процессе производства, когда будет изготовляться чрезвычайно большое количество рисунков, неизбежны искажения персонажей, что, конечно, сильно отразится на качестве фильма.

Большое внимание уделяет художник разработке костюмов. Да это и понятно, ведь костюм — это тоже один из путей передачи характера. Наделить мультипликационный персонаж таким костюмом, который подчеркивал бы характер, не мешал двигаться, выявлял объемность фигуры, позволял свободно изображать персонаж в различных положениях, — большая и серьезная задача. Костюм должен быть прост, не обременен излишними деталями и в то же время чрезвычайно выразителен. Ведь каждая лишняя деталь в костюме, вследствие большого количества рисунков, которые должны быть изготовлены, может очень дорого обойтись производству. Если в костюме задуманы три пуговицы, художник обязан подумать о том, нельзя ли обойтись двумя. В костюме должно быть минимальное количество складок, но в то же время художник обязан помнить о том, что должны быть сохранены свойства материала, из которого якобы сшит этот костюм.

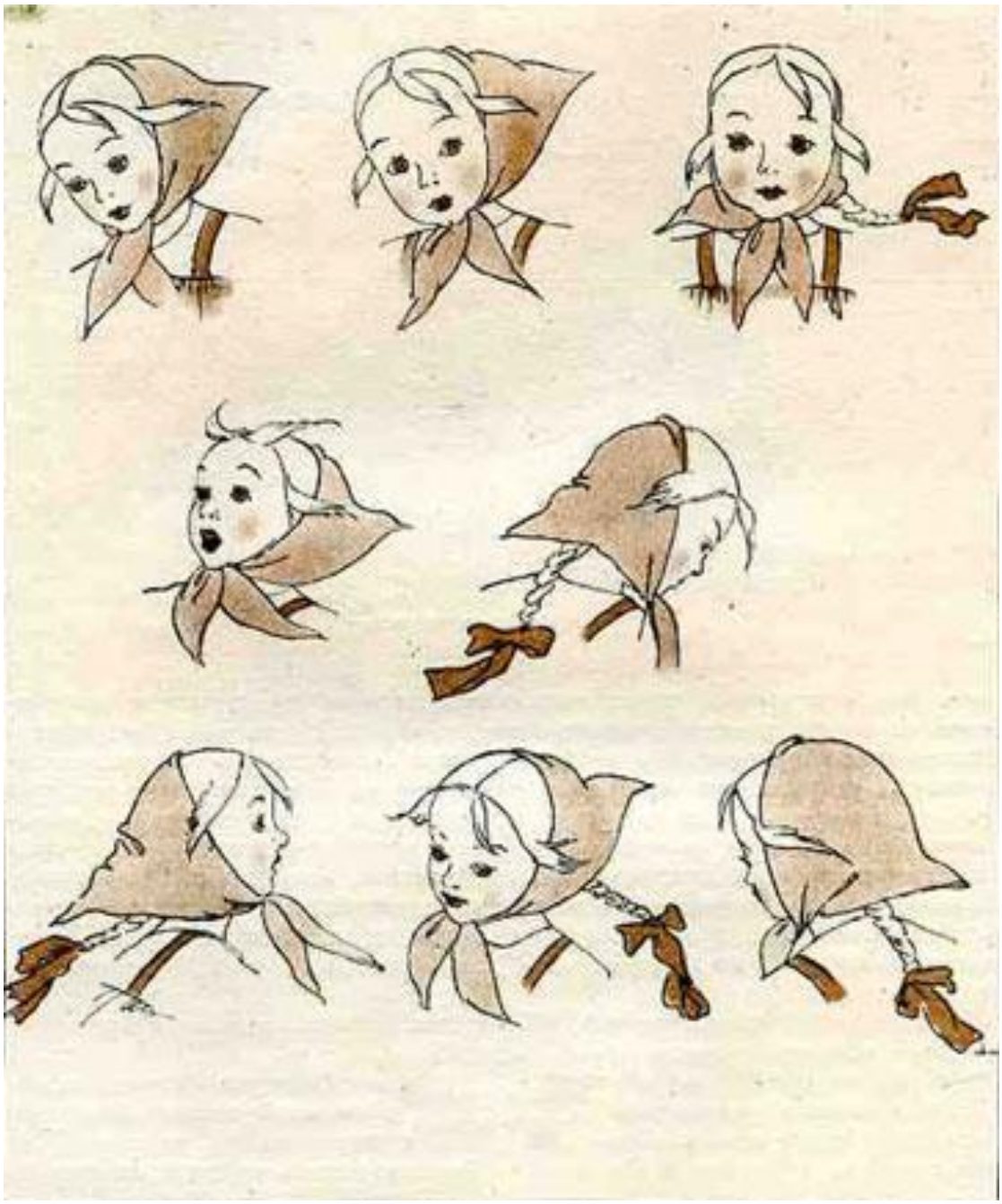
В сценарии «Гуси-лебеди» участвует ряд персонажей; чтобы выдержать постоянную пропорцию в их размерах от начала картины и до конца, художник рисует так называемую «сравнительную таблицу», на которую заносятся все действующие персонажи данного фильма и из которой наглядно видно, как относится рост одного персонажа к росту другого и как относятся пропорции одного к пропорциям другого. Параллельно с разработкой рисунков персонажей режиссер начинает работать над режиссерским сценарием — в данном случае режиссерским сценарием картины «Гуси-лебеди».

В этом сценарии все действие разбивается на ряд сцен с точным описанием их содержания, указанием планов, нумерацией этих сцен и точной наметкой их хронометража.

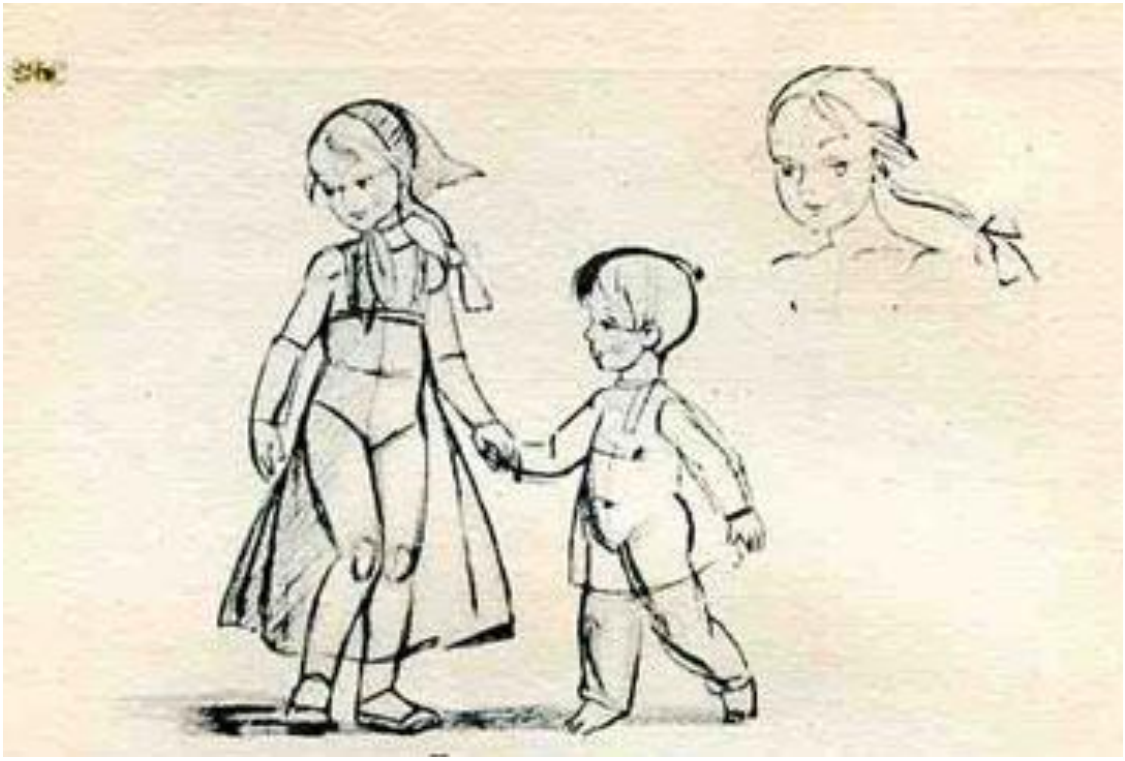
Точность хронометража в мультипликационном фильме имеет большое значение. Ведь вся работа по одушевлению персонажей тесно связана с временем.

В сценарии разрабатывается также тесная монтажная взаимосвязь одного плана с другим. Все планы сценария нумеруются порядковыми номерами.

По этому сценарию в дальнейшем, кадр за кадром, будет строиться производственный процесс. Но для четкой и ясной работы недостаточно одного письменного изложения содержания и планов, необходимо нарисовать каждый план на бумаге, так как только изобразительная форма в мультипликационном фильме окончательно рождает новое качество и создаст необходимую остроту, ясность н убедительность действия. Поэтому режиссер, совместно с художником-постановщиком, приступает к графической выкладке планов режиссерского сценария.



Мимика Маши



В рисунках разрабатывается композиция каждого плана, и сценарий постепенно приобретает необходимую графическую изобразительную форму. Для ясности и удобства работы все сцены одна за другой в порядке развития сюжета зарисовываются на отдельных листах. Так создается четкая графическая раскадровка режиссерского сценария, или так называемый «графический сценарий». Просмотрев его, мы получаем конкретное зрительное представление о монтаже картины и даже о том, как будет выглядеть картина на экране. Познакомимся с эпизодами из сценария «Гуси-лебеди» и графической раскадровкой к нему.

Приводимый иллюстрированный отрывок показывает, какую наглядную форму приобретает режиссерский сценарий.

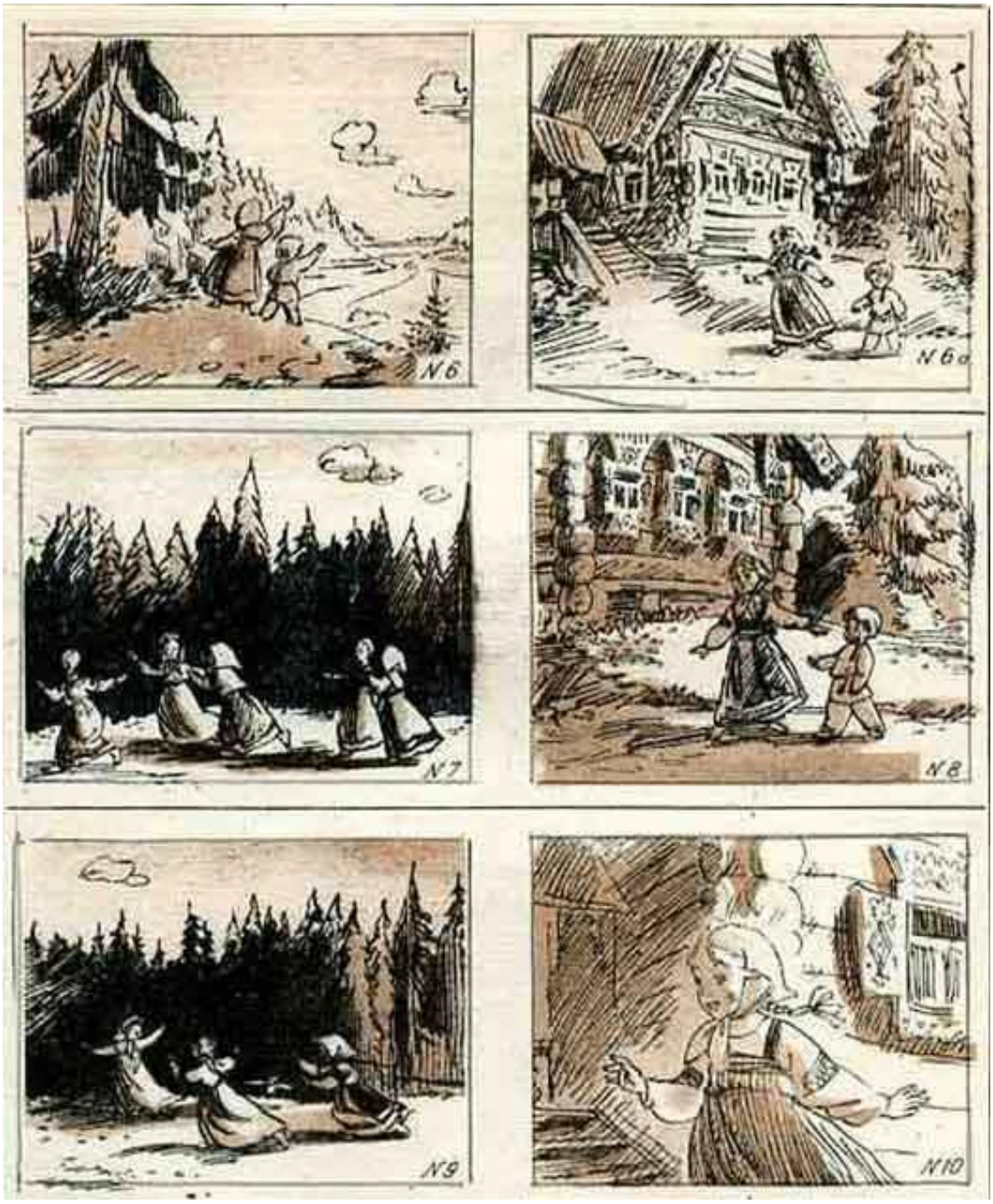
Итак, найдены и разработаны все персонажи будущего фильма, разработан и уточнен режиссерский сценарий, однако и этого явно недостаточно для того, чтобы можно было приступить к производству фильма. Для Маши, Вани и других персонажей необходимо теперь найти и создать ту среду, тот мир, в котором они должны действовать и жить.

Для этого надо нарисовать согласно содержанию сценария деревню, дом, в котором живет Маша с родителями, лес, по которому она бежит в поисках брата и где встречает чудесную печку, чудесную яблоньку, чудесную речку. Нужно нарисовать мрачный лес, в котором стоит избушка бабы-яги, и целый ряд других объектов. Ведь во всей этой обстановке должны в дальнейшем совершаться увлекательные события, участниками которых являются наши рисованные персонажи. Поэтому, закончив разработку персонажей, художники группы под руководством режиссера начинают разрабатывать в рисунках, в эскизах декораций место действия, среду, в которой раскрывается содержание всех сцен.

В процессе этой работы находится стилистическое и цветовое решение будущего фильма. Находится органическая связь между действующими персонажами и темп декорациями, в которых им придется действовать, играть. По этим эскизам в дальнейшем декорационный отдел студии будет выполнять уже производственные декорации.

Одновременно художник-постановщик совместно с режиссером подготавливает рисунки для дальнейшей работы художника-мультипликатора, то есть он делает рабочие рисунки действия по сценам и планам режиссерской раскадровки. Эти рисунки в производстве носят название «компоновочных рисунков действия», так как по ним уточняются место, план и характер происходящего действия.

№ сцен	Секунды	План	Содержание	Музыка
6	10	Средний	Проводила Маша родителей, взяла Ваню за руку и пошла с ним домой да вдруг остановились, смотрит. (Весело звенят детские голоса за кадром: Гори, гори ясно, Чтобы на погасло.)	Вступает музыка «горелок»
7	20	Общий	Видят Маша, как ее подруга на зеленом лужку а горелки играют, звонко кричат: . . . Глянь на небо, птички летят, Колокольчики звенят! Побежали две девочки, а третья их догоняет. Бегают девочки, весело смеются.	Музыка «горелок»
8	4	Крупный	Стоит Маша, улыбается, смотрит, как ее подружки весело в горелки играют.	Музыка «горелок»
9	6	Средний	Бегают Машины подружки, ловят друг друга. Смеются, радостно кричат.	Музыка «горелок»
10	6	Крупный	Стоит Маша, смотрит на подружек.	Музыка «горелок»


N6
N6a
N7
N8
N9
N10

№ сцен	Секунды	План	Содержание	Музыка
11	4	Общий	Бегают подружки по лесному лугу, весело кричат.	Музыка «горелок»
12	24	Общий	Захотелось Маше с ними поиграть. Взяла она Ванечку за руку и быстро выбежала из кадра. Панорама. Подбежала Маша с Ваней к своему дому. Усадила Ваню на травку перед кучкой золотого песку. — Ты здесь посиди, а я с подружками немножко поиграю... Никуда не ходи! — сказала Маша и побежала к подружкам.	Музыка «горелок»
13	12	Средний	Сидит Ваня, из песка дом строит, вокруг него из палочек забор обгораживает.	Музыка «горелок»

№ сцен	Секунды	План	Содержание	Музыка
14	12	Общий	А Маша уже среди подружек в горелки играет. Водит Маша, звонче всех раздается ее голосок: Гори, гори ясно, Чтобы не погасло, Глянь на небо, Птички летят, Колокольчики звенят... Подняла Маша кверху голову, смотрит в небо. (Наезд аппарата укрупняет план Маши.)	Резко обрывается музыка «горелок»
15	20	Общий	Из-за синего неба показались в небе белые гуси-лебеди. Панорама. С шумом с криком низко пролетели злые гуси над девочками. Зашумел, загудел ветер, закрутились сухие листья. Гуси злобно кричат, страшные клювы раскрывают, звонко крыльями машут. Испугались подружки, разбежались, за кусты попрятались.	Врывается музыка» «Гусей-лебедей»
16	5	Крупный	Стоит одна Маша, испуганно вслед гусям смотрит. Вспомнила, что братца одного оставила, бросилась бежать за кадр.	Музыка «Гусей-лебедей»

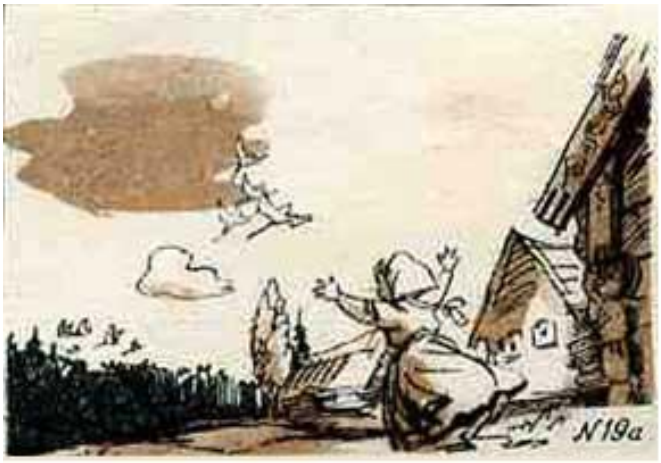
№14
№14а

№15

№16

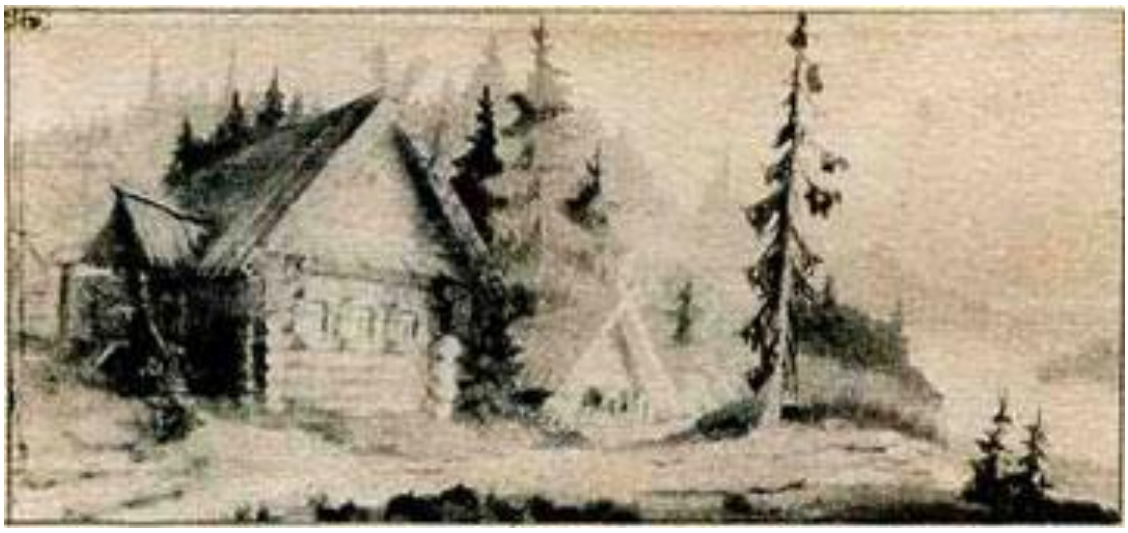
№ сцен	Секунды	План	Содержание	Музыка
17	16	Общий	Панорама. Летят злые гуси по деревне. С криком налетели на Ваню, подхватили его клювами, вскинули на спину большому вожаку и взмыли в небо. Кричит Ванечка: — Машенька! Сестрица, выручай!!	«Гусей-лебедей»
18	6	Общий	Панорама. Подбегает Маша к дому, растерянно смотрит, руки вверх поднимает.	Музыка «Гусей-лебедей»

№ сцен	Секунды	План	Содержание	Музыка
19	8	Общий	Взметнулись гуси-лебеди с Ваней над деревней, сделали круг над полем и скрылись за темным синим лесом.	Затихает музыка
20	22	Средний	Ахнула Маша, закрыла лицо руками, заплакала. Второй экспозицией, как воспоминание, наплывает сцена № 4. Говорят отец: — Только ты, Маша, Ваню береги, со дворов не ходи! Сцена сплывает. Отнимает Маша руки от лица, говорит; — Сама виновата, сама и выручать должна! Выбегает Маша из кадра.	Вступает музыка «Печаль Маши»


N19a

N19

N20



Вот перед нами компоновочные рисунки к сценам режиссерского сценария «Гуси-лебеди». В одном рисунке показан полет в ступе бабы-яги, уточнено место и характер этого полета. В другом рисунке показан выход Маши на лесную полянку, где стоит избушка на курьих ножках. Рисунок уточняет, с какой стороны выходит Маша, где находится избушка. В третьем рисунке показано, как Маша и Ваня бегут по лесу, спасаясь от злых гусей. Такие компоновочные рисунки всех сцен режиссерского сценария наглядно показывают художнику-мультипликатору, где и как должно происходить действие в каждой сцене.

Компоновочные рисунки являются основой работы художника-мультипликатора, поэтому художник-постановщик должен позаботиться о том, чтобы они были выполнены настолько образно и выразительно, чтобы происходящее действие стало предельно понятным. Компоновочные рисунки являются теми отправными точками, по которым художник-мультипликатор начинает делать мультипликат, то есть разыгрывать действие, разрабатывать движение в сцене.

Для некоторых сложных сцен приходится делать не один, а несколько компоновочных рисунков, более точно показывающих художнику-мультипликатору происходящее в сценах действие.

Современные мультипликационные фильмы — звуковые фильмы. Музыка играет в этих фильмах большую роль — она помогает образно раскрыть сюжет, выпуклее показать характеры персонажей. Общеизвестно ее эмоциональное воздействие на зрителя.

Эффект и очарование мультипликации заложены в четкой координации музыки и действия. Поэтому, разработав изобразительную среду для своих персонажей, режиссер приступает к разработке для них музыкальной среды, то есть к работе над музыкой фильма.

Для этой цели в режиссерскую группу привлекается композитор. Режиссер и его ассистент совместно с композитором согласно содержанию сценария определяют характер и стиль музыки в картине, устанавливают длину музыкальных кусков по сценам и планам, их мелодический и ритмический рисунок.

Затем на основе режиссерского сценария разрабатывается так называемый «музыкальный сценарий» фильма. Совместная работа режиссерской группы и композитора плодотворно отражается и на режиссерском сценарии. Композитор может творчески подсказать режиссеру решение отдельных сцен путем введения музыкальных тем, по-новому раскрывающих в них действие. Выбор музыкального ритма и мелодии, сопровождающих сцену, целиком зависит от характера разворачивающегося в ней действия, но и характер музыкального ритма и мелодии может повлиять на развитие действия.

Композитор сначала пишет эскизы музыки для узловых кусков режиссерского сценария. Так появляются музыкальные темы «злых гусей-лебедей», «Машеньки», «чудесной печки», «бабы-яги» и др.

Эскизы музыки проигрываются, прослушиваются, обсуждаются и исправляются в режиссерской группе. Наконец, музыкальный сценарий фильма закончен, и композитор, руководствуясь им, пишет музыку к мультипликационному фильму. Такой коллективной работой достигается общее понимание драматургической, изобразительной и музыкально-шумовой сторон фильма.

Когда готова музыкальная партитура, музыка записывается в специальных павильонах звукозаписи на пленку — и таким образом создается музыкальная фонограмма будущего фильма.

Этот процесс носит название «предварительной записи» музыки для фильма.

К системе, при которой сначала сочиняется и записывается музыка, а потом по ней изготовляется мультипликат, то есть движение и игра всех персонажей, прибегают тогда, когда музыка играет важную роль для развития и построения действия, когда музыка устанавливает характер действия, подчиняет себе стремительность или плавность движения в фильме и органически помогает изложению сюжета.

Все действие в фильме в этом случае строится таким образом, чтобы следовать за определенным характером музыки; при разработке режиссерского сценария музыке уделяется столько же внимания, сколько и действию. При хронометрировании режиссерского сценария режиссер работает в тесном контакте с композитором.

Имеется и другой метод создания музыки, применяемый тогда, когда действие всецело подчиняет себе музыку, имеет первостепенное значение в изложении сюжета; в этом случае музыка пишется позже, когда уже разработана и сделана вся мультипликация, когда мы видим все действие в фильме на экране. Такой процесс носит название «последующей записи» музыки.

В практике изготовления мультипликационных фильмов преобладает метод предварительной записи музыки, так как он дает больше возможностей для достижения слитности зрительного изображения с музыкой. Здесь, как мы увидим дальше, достигается полная синхронность этих элементе».

Мы видели в режиссерской комнате рисунки всех персонажей фильма «Гуси-лебеди»: Маши, Вани, отца и матери, подружек Маши, гусей-лебедей, чудесной печки, яблоньки, реченьки, ежика, бабы-яги. Некоторые из них даже были показаны в различных движениях.

Но персонажи мультипликационных фильмов, как известно, не только двигаются, но и разговаривают и даже поют. Поэтому для них, как только они родились на бумаге, необходимо найти помощников-актеров, которые будут за них говорить и петь. В мультипликации очень важно, чтобы голос актера подходил к рисованному персонажу, сливался с изображением его на экране.

Если для таких персонажей, как Маша, Ваня, отец, мать, баба-яга, можно сравнительно легко найти актеров, то для печки, яблоньки, речки и ежика подобрать актеров значительно труднее. Действительно, каким голосом и как должны говорить печка, речка и яблонька? Ведь в жизни они не говорят, а речь их должна звучать убедительно. Само собой разумеется, что подбор актеров в мультипликационном фильме производится не по внешнему облику, не по портретному сходству, а исключительно по голосовым данным, то есть по соответствию этих данных актера образам рисованных героев фильма.

Режиссер и актер очень много работают над передачей характеров героев в диалоге. Актеру приходится порой видоизменять, как бы искажать свой голос, приспосабливая его к рисованному герою. Чтобы в необходимых случаях получить голос актера не в подлинном его звучании, часто приходится прибегать при записи к различным механическим приспособлениям.

Так же как и музыка, отрепетированный диалог записывается в павильоне звукозаписи на пленку, после чего режиссерская группа располагает фонограммой с диалогами всех своих персонажей, которая очень нужна ей для дальнейшей работы. Укажем еще, что бывают случаи, когда актеру в мультипликационном фильме приходится не только записывать свой голос на пленку, но и сниматься в роли того или другого персонажа. К этому прибегают в тех случаях, когда в режиссерском сценарии есть сложные и трудные по характеру движения и по актерской игре сцены, а художник-мультипликатор без соответствующего наглядного примера не может найти правильный рисунок поведения персонажей в этих сценах. В этом случае подбирается актер, внешний облик которого соответствует графическому образу персонажа. Актера гримируют, одевают в соответствующий костюм, и режиссер ставит и репетирует с ним нужную ему по сценарию сцену.

Сцена отрепетирована, оператор снимает эпизод с участием актера на пленку. Само собой разумеется, что снятый материал не пойдет в картину, но этот материал будет хорошем подспорьем для художника-«одушевителя» при работе над соответствующей сценой. Анализ игры живого актера поможет художнику-«одушевителю» строить игру своего рисованного героя. Так, при постановке картины «Конек-Горбунок» актриса Сперантова во многом помогла своей игрой художникам-«одушевителям», создавшим образ Иванушки, актер МХАТ М. Яншин очень многое внес в образ солдата в «Сказке о храбром солдате».

Вся дальнейшая производственная работа по изготовлению мультипликационного фильма будет проводиться по записанным музыкальной фонограмме и фонограмме диалога, поэтому режиссерской группе совместно с композитором необходимо прослушать и отобрать лучшие из записанных фонограмм, а затем детально их расшифровать. Так, на музыкальной фонограмме должны быть отмечены все музыкальные такты, размеры этих тактов, характерное звучание отдельных инструментов и различные музыкальные акценты. Расшифровка фонограммы производится в музыкальной отделе студии на специальном звукомонтажном аппарате.

Перейдем на некоторое время из режиссерской комнаты в музыкальный отдел и посмотрим, как происходит эта работа. Пленка с записанной музыкальной фонограммой пропускается специальным расшифровщиком через звуковой блок звукомонтажного аппарата, причем расшифровщик в течение этого процесса отбивает такты слышимой музыки мягким восковым карандашом на самой пленке через специальное окошечко звукового блока.

В итоге вся фонограмма разделяется карандашными отметками на музыкальные такты. Пропуская несколько раз фонограмму на звукомонтажном аппарате, расшифровщик корректирует и уточняет отметки музыкальных тактов и различные акценты записанной музыки. Далее уже легко сосчитать на пленке, какое количество кадров отделяет одну карандашную отметку от другой, какое количество кадров лежит между музыкальными тактами, между различными музыкальными акцентами. Такая расшифровка фонограммы позволяет определить с точностью до одного кадра длину каждого музыкального такта, длину любого музыкального куска. Результаты этой работы фиксируются в особых экспозиционных листах по сценам режиссерского сценария, и, таким образом, длина любого игрового куска, любого монтажного плана определяется заранее.

Такой метод позволяет добиться полной синхронности музыки с изображением. Имея перед собой кусок расшифрованной фонограммы, художник-«одушевитель» может точно установить, какое количество рисунков он должен сделать для этой сцены и где согласно темпу и ритму музыки необходимо сделать акценты в движении. Вот почему режиссеру важен четкий хронометраж во время разработки сцен режиссерского сценария.

Так же, как музыкальная фонограмма, расшифровывается и фонограмма диалога — каждое слово, каждая буква. На расшифрованной фонограмме диалога устанавливается протяженность во времени каждой буквы, каждого слова. Все это также заносится в экспозиционные листы.

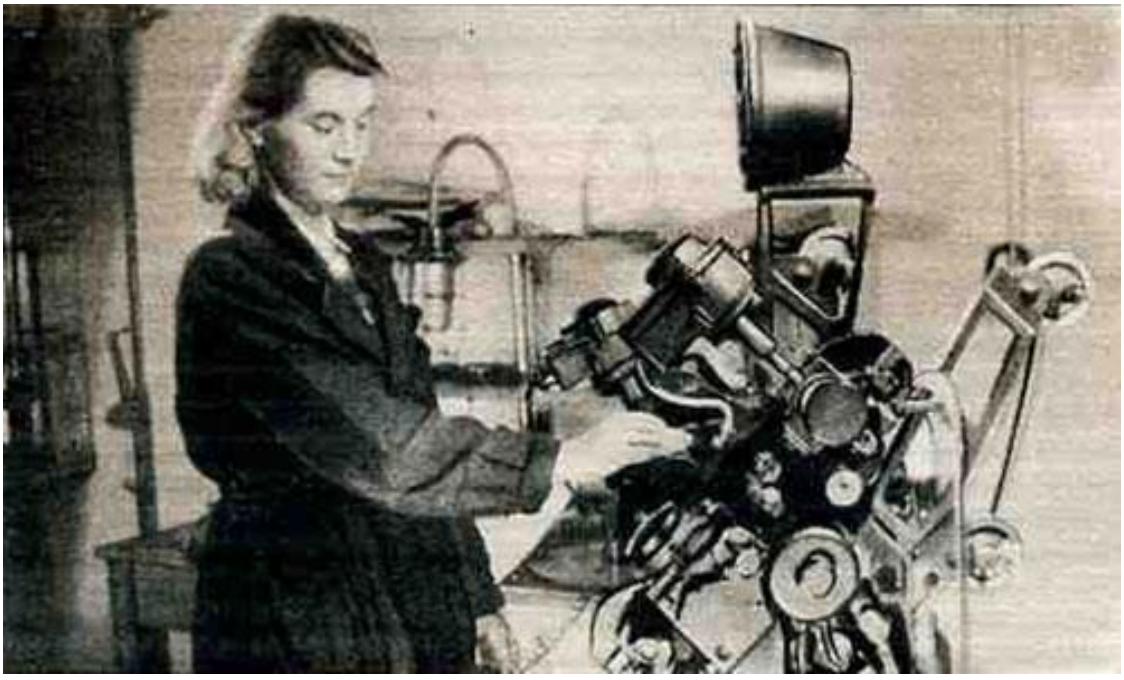
Имея в своем распоряжении расшифрованные фонограммы музыки и диалога, режиссер приступает к окончательной компоновке сцен по рабочему режиссерскому сценарию. Режиссер, его ассистент и художник-постановщик исправляют, уточняют мизансцены, детально разрабатывают движение персонажей в отдельных сценах, намечают схемы и планы движения, рассчитывают длину каждой сцены, каждого монтажного плана, то есть полностью подготовляют материал для дальнейшей разработки движения художниками-«одушевителями».

Режиссерский сценарий становится железным монтажным сценарием, где протяженность каждого плана уточнена до одного кадра. Эта работа почти полностью предрешает монтаж будущего фильма; незначительные изменения в монтаже могут теперь возникнуть только и течение самого производственного процесса во время непосредственной работы над одушевлением сцен, что практически случается очень редко.

С момента, когда закончена работа над железным монтажным сценарием, начинается собственно производство фильма: изготовление мультипликата, одушевление персонажей по сценам, съемка сцен и т. п. — в строй вступают цехи киностудии, подготовительный период окончен

Мы видели выше, какую большую работу проводит режиссерская группа в подготовительный период. Без этой работы не может быть обеспечена полная слаженность и взаимопонимание в самой режиссерской группе, не может быть достаточной ясности в работе остальных звеньев производства. Хорошо проведенный подготовительный период — залог высокого качества будущего фильма.

Дальше начинается сложная и кропотливая работа над движением и игрой персонажей в фильме.



Экспозиционный лист и его роль в производстве рисованного фильма

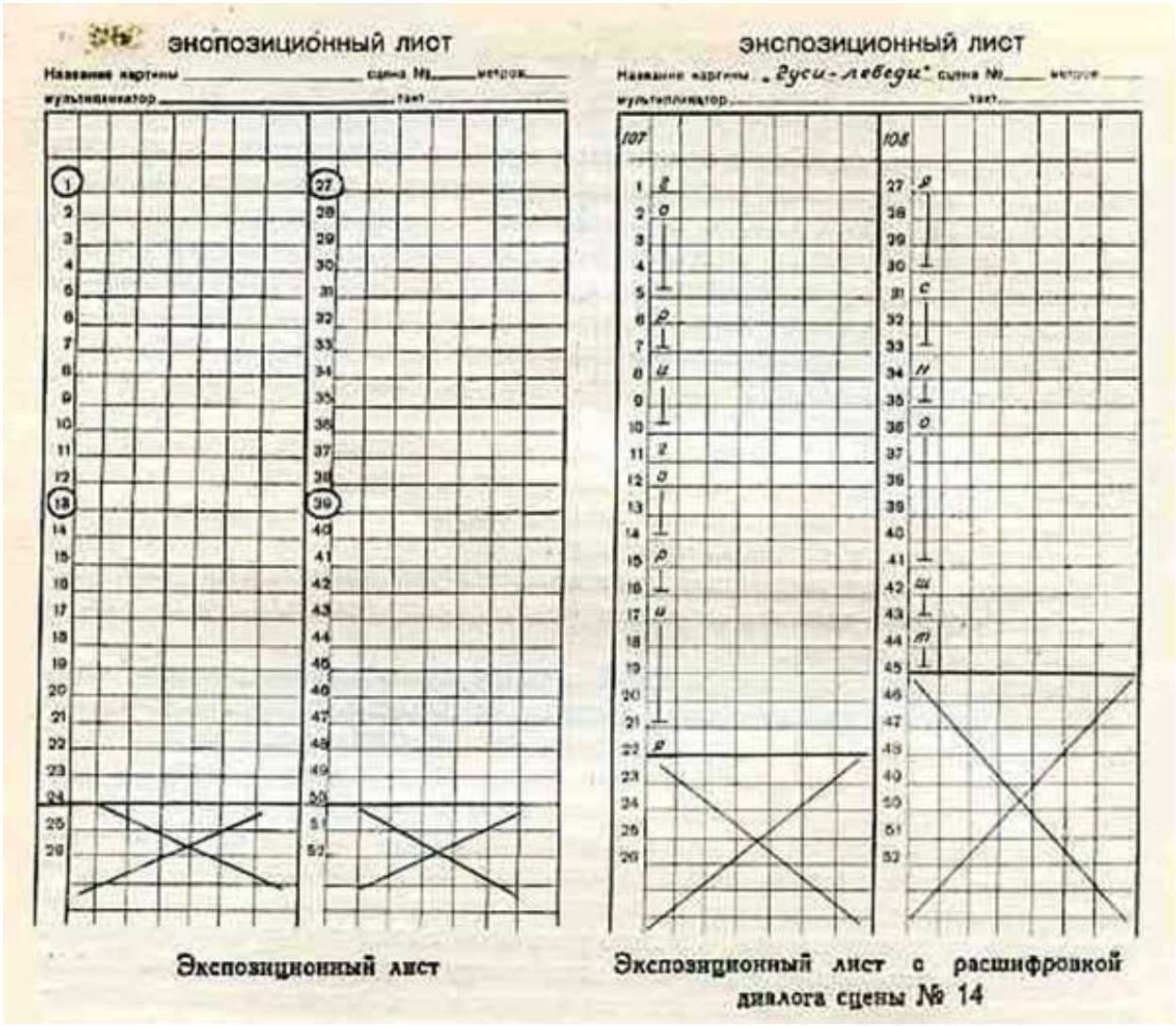
Но прежде чем перейти к знакомству с работой производственных цехов киностудии, нам придется разобраться в функциях и назначении «экспозиционных листов», о которых мы говорили выше. Понимание функций экспозиционного листа необходимо для того, чтобы разобраться во всех остальных производственных процессах, связанных с изготовлением рисованного мультипликационного фильма. По экспозиционным листам, как мы увидим дальше, происходит «одушевление» сцен, то есть изготовление рисунков — мультипликата; сделанные рисунки записываются и эти же экспозиционные листы.

Руководствуясь экспозиционными листами, работают все остальные цехи студии: цехи прорисовки, фазовки, планировки, контуровки, закраски рисунков. Когда сцена окончательно готова, то по экспозиционным листам происходит съемка рисунков на пленку.

Фактически экспозиционный лист является установленной формой контроля над работой, начиная от расшифровки фонограммы и кончая съемкой готовых сцен на пленку.

На стр. 56 показан отпечатанный в типографии экспозиционный лист.

Здесь указаны данные о номере сцены, ее длине, нумерации музыкальных тактов, указана и фамилия художника-мультипликатора, который будет делать эту сцену. Весь лист разбит на клетки и разделен по вертикали на две половины жирной чертой. Все клетки по вертикали занумерованы. В левой половине листа расположены клетки от первой до двадцать шестой, в правой — от двадцать седьмой до пятьдесят второй включительно. Пятьдесят две клетки, показанные на экспозиционном листе, соответствуют по длине одному метру пленки, а каждая из них соответствует одному кадру, ибо как известно, в одном метре пленки умещается ровно 52 кадра. Такая нумерация очень удобна: если в сцене четыре метра, надо заполнить сведениями четыре экспозиционных листа; если в сцене три с половиной метра, надо заполнить три с половиной листа. Левые крайние клетки, как правило, всегда отводятся для заполнения по вертикали данных о расшифрованной музыке или расшифрованной речевой фонограмме. Если в экспозиционный лист заносятся данные только о музыке, то расшифровщик обязан показать все сильные акценты музыкальных тактов. Предположим, что для сцены взята музыка характера марша; музыкальный акцент в марше всегда падает пол левую ногу марширующего; во время одного музыкального такта он делает четыре шага. Расшифровщик обводит цветным карандашом те цифры в экспозиционном листе, на которые попадают сильные акценты в музыкальных тактах марша.



Экспозиционный лист

Экспозиционный лист с расшифровкой диалога сцены № 14

Отсюда художнику-мультипликатору становится ясным, где нужно нарисовать персонаж с опущенной на землю левой ногой, где с правой, а ходьба этого персонажа становится синхронной с музыкой. Если же в экспозиционные листы заносятся данные о диалоге персонажей, то в левых крайних клетках по вертикали указывается, сколько клеток-кадров уходит на каждую согласную и гласную букву слова при разговоре персонажа и сколько кадров составляют паузы между словами и фразами. Вот перед нами экспозиционный лист с расшифрованной сценой номер 14, где Маша, играя в горелки, кричит: «гори, гори ясно, чтобы не погасло».

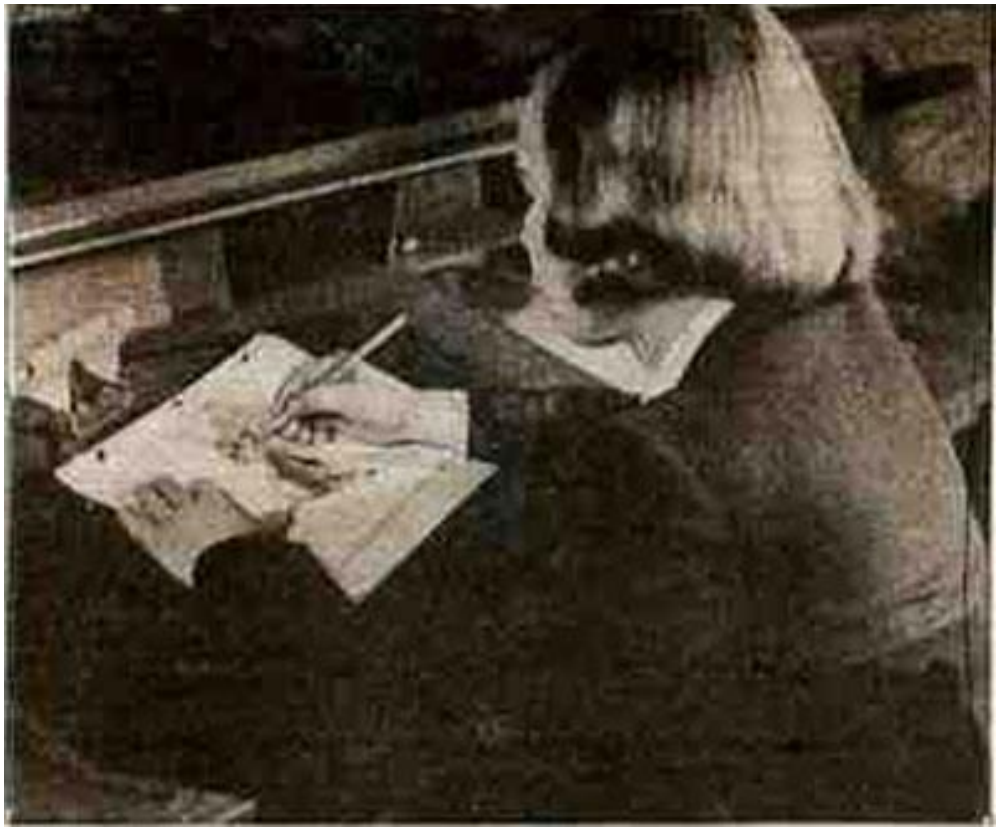
Здесь мы ясно видим, сколько кадров занимает каждое слово. Эта расшифровка позволяет художнику-мультипликатору находить для рисунков точное место в сцене, строить правильно артикуляцию и жест персонажа.

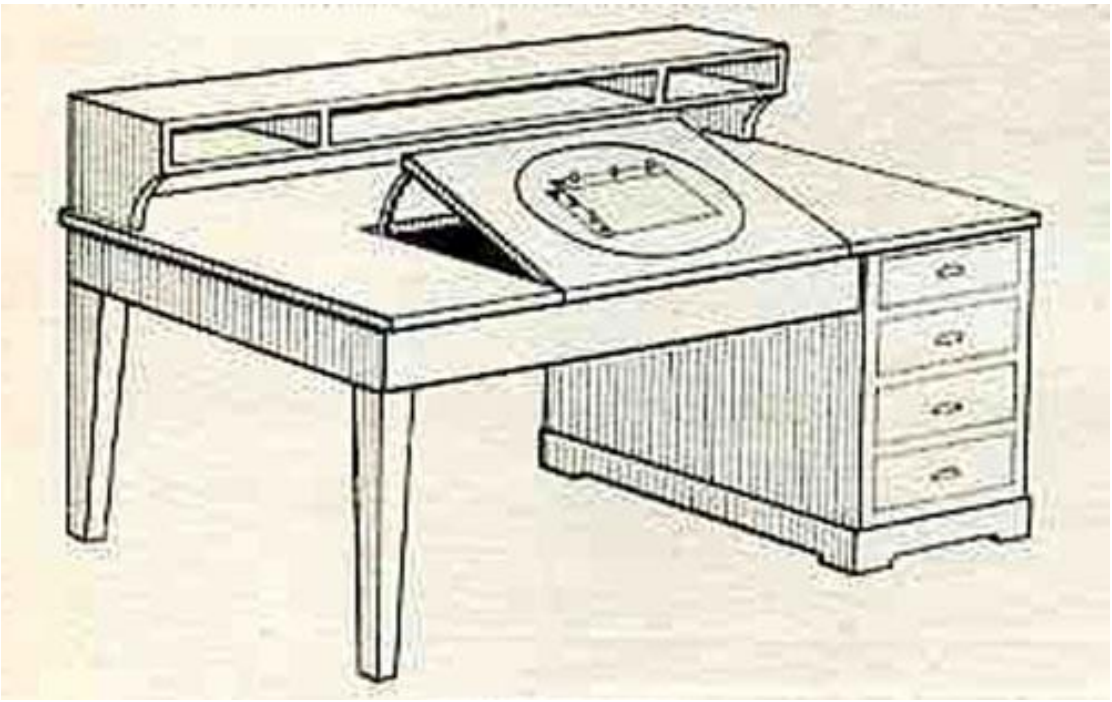
Изготовление мультипликата, или «одушевление» сцен режиссерского сценария

Закончив подготовительную работу, режиссер приступает к изготовлению мультипликата, к «одушевлению» сцен режиссерского сценария.

«Одушевление» рисунков по сценам режиссерского сценария производится специальными художникамн-мультипликаторами, которых, как мы указывали выше, в производстве называют художниками-«одушевителями».

На данном этапе основная работа переносится в цех художников-мультипликаторов. Режиссер детально объясняет художнику-мультипликатору задачу и действие сцены, над которой он будет работать, ее монтажную связь с предыдущей и последующей сценами. Художник-мультипликатор получает от режиссера компоновки этой сцены, то есть рисунки, устанавливающие место и начало развития действия, масштаб персонажей и характер действия. Получает все рисунки персонажей, сделанные художником-постановщиком во время подготовительного периода, уже снятые и размноженные к этому времени на фотобумаге; получает он и экспозиционные листы этой сцены.



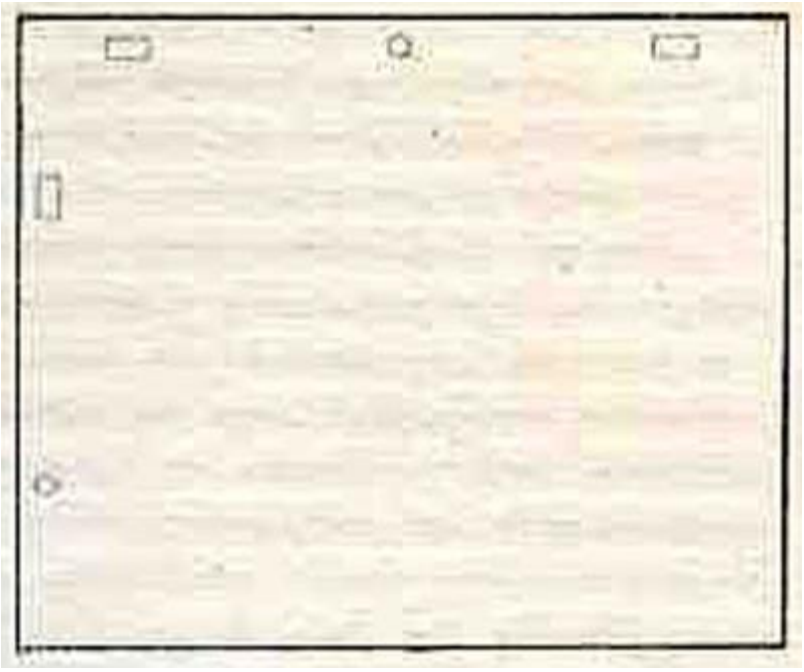


Итак, весь материал собран. С чего же начать работу? Художник-мультипликатор прежде всего идет в монтажную и на звукомонтажном аппарате прослушивает фонограмму своей сцены, знакомится с музыкой и делает дополнительные пометки в экспозиционных листах. После этого он возвращается в цех и начинает рисовать. Спустимся этажом ниже, в комнату, где работают художники-мультипликаторы. Перед нами ряд одинаковых столов, за которыми сидят художники-мультипликаторы (работа на студии рисованного фильма строго стандартизована).

Стол-просвет

Эти столы на производстве носят название «столов-просветов» или просто «просветов». Столы эти особой конструкции, продиктованной технологией процесса, который за ними производятся Художнику-мультипликатору при изготовлении основных фаз движения и при нахождении его промежуточных фаз приходится делать, как мы уже говорили, большое количество рисунков. Каждый последующий рисунок копируется с предыдущего внесением известных изменений, вызванных необходимостью передачи задуманного движения. Эти рисунки, отличающиеся один от другого тем, что в них показаны разные фазы осуществляемого движения, должны быть выдержаны в определенной пропорции и не терять своего основного характера. Для этого в процессе работы каждый последующий лист бумаги накладывается на предыдущий, с которого художник копирует все неизменяющиеся части рисунка. Поэтому художнику-мультипликатору для успешной и продуктивной его работы необходимо, чтобы лист чистой бумаги, накладываемый на лист с определенным рисунком, был прозрачным, обеспечивал точность копировки рисунка в стабильной его части и в то же время возможность дорисовки необходимых изменении. Конструкция стола-просвета обеспечивает все удобства, необходимые для этой работы. Конторка с наклонной крышкой, в середине которой прорезано отверстие, куда заподлицо с крышкой вставляется вращающийся круг, снабженный металлическими штифтами, — вот внешний облик стола-просвета. Во вращающемся кругу стола просвет

прорезано отверстие размером 273X196 миллиметров, в которое в свою очередь «вставлено заподлицо молочное или матовое стекло.



Внутри стола, под крышкой, в глубине ввинчены электрические лампочки, расположенные так, чтобы стекло просвета не нагревалось, прямой свет не светил в глаза художнику, а плоскость стекла освещалась ровным светом. Этому помогает расположенное также внутри стола под определенным углом зеркало, которое отражает свет на матовое стекло стола-просвета. Сбоку стола установлен выключатель снега, а на верху его имеется полка для бумаги стандартного размера. Вся бумага, предназначенная для производства рисунков, заранее нарезана и перфорирована по установленному формату; имеющиеся в каждом листе бумаги перфорационные отверстия точно соответствуют расстановке и диаметру штифтов на рамке вращающегося круга стола-просвета.

Таким образом, надев лист бумаги на штифты стола-просвета и сделав на нем рисунок своего персонажа, художник сразу точно находит его рабочее положение. Это положение будет точно таким же и при съемке, так как размер съемочного кадра соответствует размеру листа бумаги и корректируется точно такими же штифтами. Накладывая на штифты стола-просвета листы бумаги и делая на них рисунки, художник четко и быстро корректирует местоположение и масштаб своих героев. Вращающийся круг на столе-просвете позволяет художнику располагать рисунок в удобном для него положении, что чрезвычайно ускоряет работу. Бумага, применяемая в процессе изготовления мультипликата, должна быть тонкой, прозрачной, типа пергамента, так, чтобы наложенные друг на друга рисунки могли легко просматриваться.

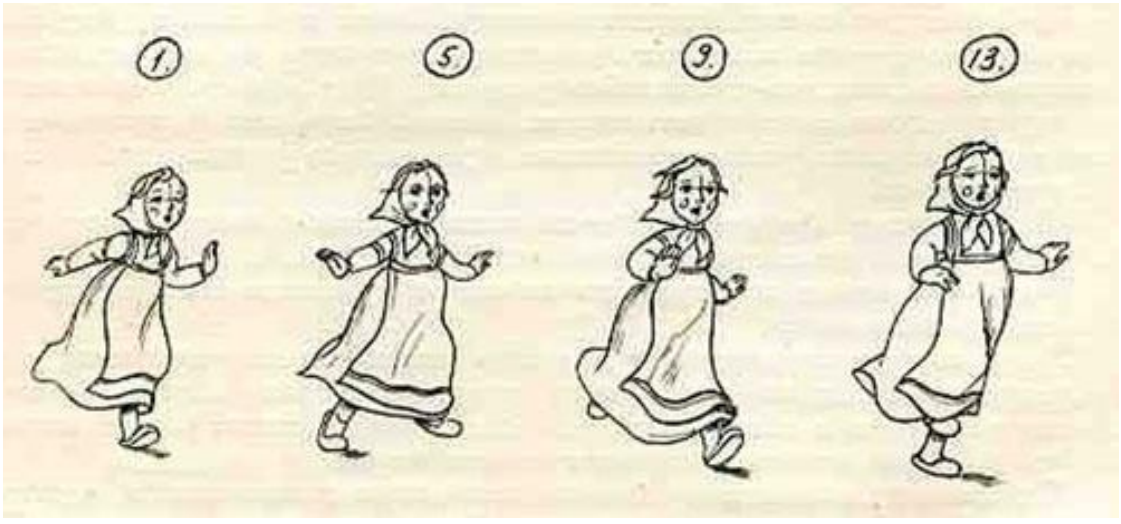
Мы остановились столь подробно на описании стола-просвета потому, что работа остальных цехов студии проводится на таких же столах. Теперь посмотрим, как проводит за столом-просветом свою работу художник-мультипликатор.

Художник-мультипликатор не «вообще» рисует, он не механически раскладывает то или другое движение на ряд рисунков; его задача образно, правдиво передать в своих рисунках содержание действия: ведь в основе любого действия лежит определенная правда жизни.

Художник-мультипликатор должен постараться понять мысли, чувства персонажей, которых он изображает так, будто его живые существа. Во время работы он должен помнить, что является не только художником, но и актером, который играет в образе своих рисованных персонажей и результаты этой игры передает в рисунках.

Расчет «одушевления» действия тесно связан с временем. Он исходит из того, что скорость прохождения кинопленки при демонстрировании ее на экране равняется 24 кадрам в секунду. Если персонажу необходимо сделать жест, который по представлению художника и по его расчетам занимает две секунды, то для правдивого показа этого жеста необходимо изготовить 48 рисунков; если по расчетам художника какое-то движение занимает половину секунды, для передачи этого движения потребуется изготовить 12 рисунков.

Таким образом, при «одушевлении» любой сцены художнику приходится постоянно помнить о необходимости четкого хронометража действия. Прежде чем сесть за стол и начать рисовать, художник часто разыгрывает перед зеркалом действие и устанавливает нужное для него время; любой рисунок в мультипликации не может рассматриваться, как застывший на бумаге, как раз и навсегда определенная форма — он является фиксацией действия во времени. Ведь на восприятие каждого рисунка в действии зрителю отпускается '/24 секунды времени. Поэтому качество «одушевления» лежит не только в образности каждого рисунка, но и во время протяженности действия в целом, состоящего из целого комплекса рисунков. «Одушевление» — это не произвольное рисование, а тонкое, полное значения изображение, выявляющее желательные и опускающее нежелательные стороны характеристики каждого персонажа. Одним из условий, определяющих качество работы художника-мультипликатора, является умение его изображать действия персонажа ясно, так, чтобы они легко воспринимались зрителем с экрана.

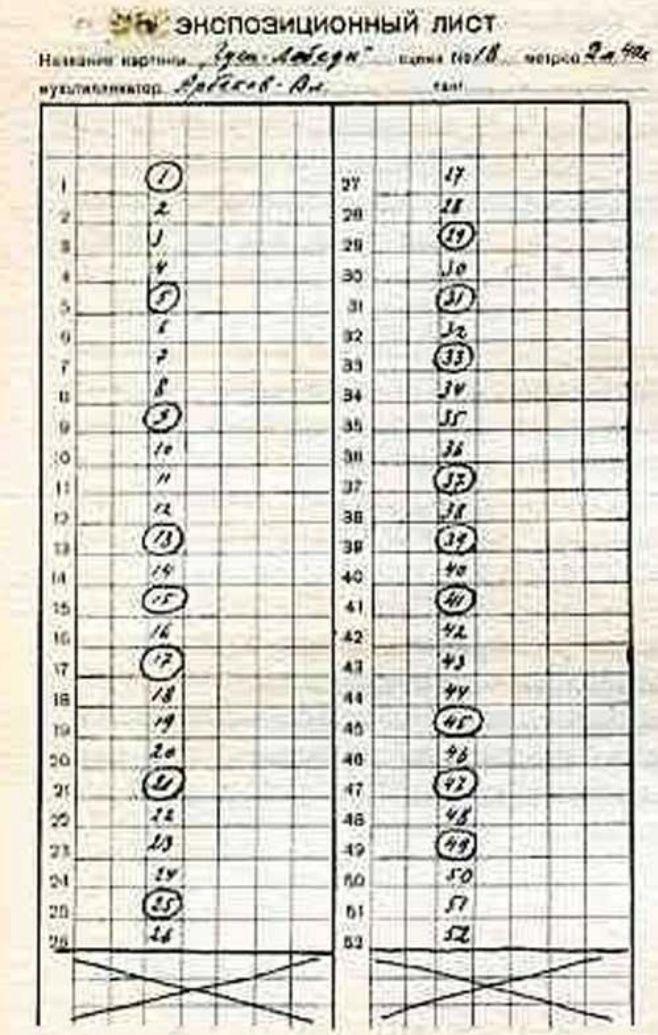


Вот художник-мультипликатор получил для «одушевления» сцену № 18 из знакомого нам эпизода режиссерского сценария картины «Гуси-лебеди». Это маленькая сцена монтажного порядка протяженностью всего в шесть секунд: растерянная Маша подбегает к дому, поднимает руки, как бы хочет схватить, задержать гусей, которые в предыдущей сцене подхватили Ваню на свои крылья.

Обдумав сцену, художник-мультипликатор приступает к изготовлению рисунков. Прежде всего он рисует на листе бумаги первый основной отправной рисунок, согласно данной ему режиссером компоновке этой сцены. Этим рисунком он как бы устанавливает момент начала бега Маши. Казалось бы, следом за этим рисунком последует второй, затем третий и так до конца. Но нет. Оказывается, рациональный расчет времени квалифицированного специалиста и интересы производства требуют иной организации труда.

Практика показала, что нецелесообразно расходовать время художника-мультипликатора на производство всех без исключения рисунков.

Самое трудное в работе художника-мультипликатора найти «ключевые» рисунки, определяющие характер сцены и образность движения, так как только эти рисунки в основном решают качество сцены. Эта работа требует большой творческой выдумки и изобретательности.



Экспозиционный лист с записью бега Маши из сцены № 18

Имея перед собой в экспозиционном листе все установленные данные о сцене, художник-мультипликатор разбивает ее на основные, «ключевые* рисунки движения, вычисляет и изготовляет определенное количество этих рисунков, в зависимости от положенного для данной сцены метража, темпа и характера движения, которое нужно передать. Промежуточные же элементы движения — фазы движения, находящиеся между «ключевыми» рисунками, изготовит художник иной квалификации, носящий на производстве наименование художника-фазовщика. Исходя из такой организации дела, мы можем уже сейчас установить, что вторым рисунком художника-мультипликатора будет не второй порядковый рисунок по сцене, а, возможно, пятый, третьим будет девятый, четвертым — тринадцатый и т. д. Такие основные рисунки художника-мультлпликатора на производстве называются «компоновочными .рисунками» или «компоновками», потому что сочетание их как бы компонует всю сцену. Промежуточные же рисунки, расположенные между «компоновками» носят название «фаз».

Занумеровав свои компоновки определенными номерами, художник-мультипликатор записывает их в экспозиционные листы, обводя каждую запись кружком. Запись взятой нами. выше для примера сцены в экспозиционном листе будет выглядеть так, как показано на рисунке.

Из этой записи ясно, какие основные рисунки сделаны художником-мультипликатором и какое количество промежуточных фаз движения придется сделать художнику-фазовщику, в каком порядке должны в дальнейшем сниматься эти рисунки и какое количество кадров будет дано на экспозицию каждого рисунка при съемке. Просмотрев все компоновочные рисунки, мы наглядно, шаг за шагом, видим весь характер бега Маши.

В практике работы по «одушевлению» художнику-мультипликатору часто приходится встречаться с таким положением, когда в разыгрываемой им сцене участвует не один, а два, три и, возможно, большее количество персонажей. Тогда, само собой разумеется, трудность разыгрываемой им сцены значительно повышается. Здесь должен быть произведен особенно четкий расчет действия и взаимодействия персонажей.

Посмотрим же как это делается. Художник-мультипликатор получил на этот раз для одушевления сцену № 15, в которой совершаются следующие события: из-за леса вылетают злые гуси-лебеди, с шумом, с криком пролетают над играющими в горелки девочками; испугались машины подружки, разбежались; стоит одна Маша, вслед гусям смотрит.

Это уже довольно большая сцена для мультипликации. Время, отпущенное по режиссерскому сценарию для этой сцены, — двадцать секунд; длина сцены около десяти метров, а участвуют в ней пять гусей, пять машиных подружек и, наконец, сама Маша.

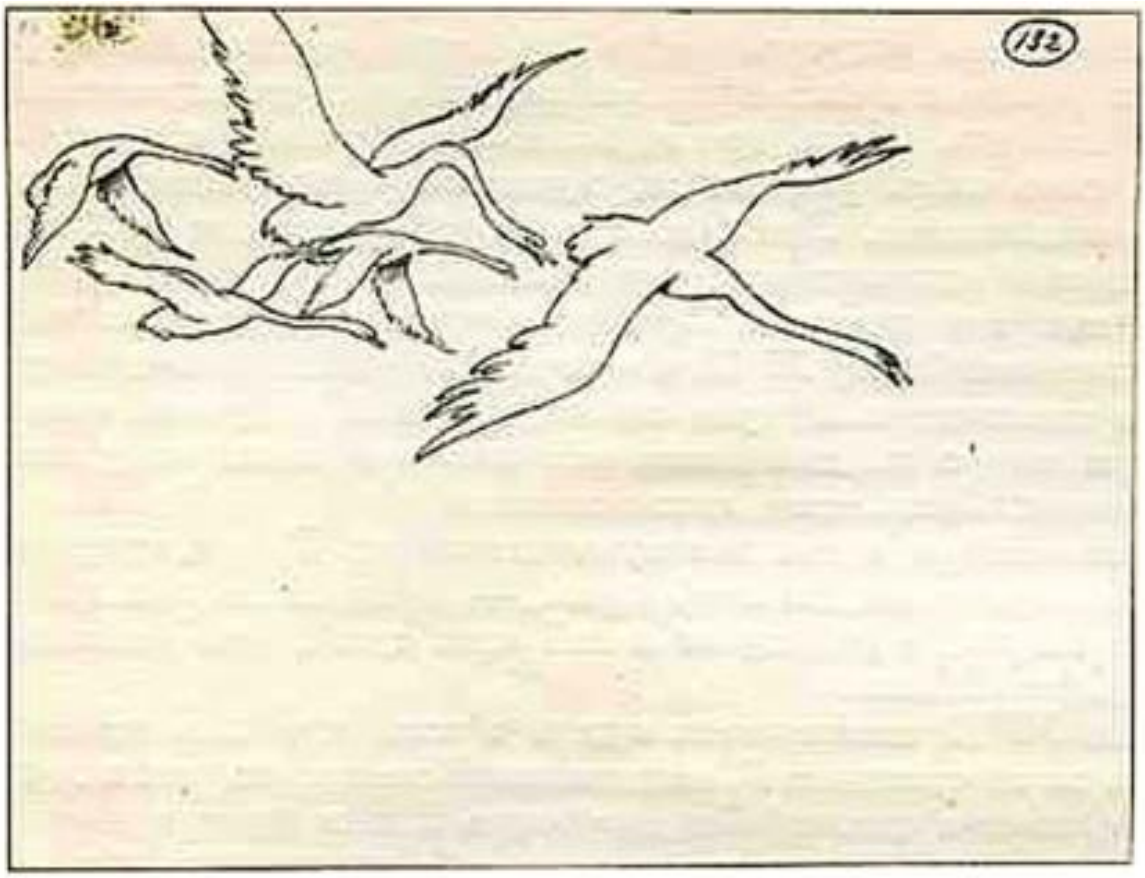
Сложность сцены № 15 заключается еще и в том, что все действие должно происходить не на статической, неподвижной декорации, как в сцене № 18, а на панораме, то есть движущейся декорации. Здесь художник-мультипликатор согласно заданию режиссер должен себе представить и точно рассчитать путь и характер полета гусей, определить, что делают во время этого полета подружки Маши и сама Маша.

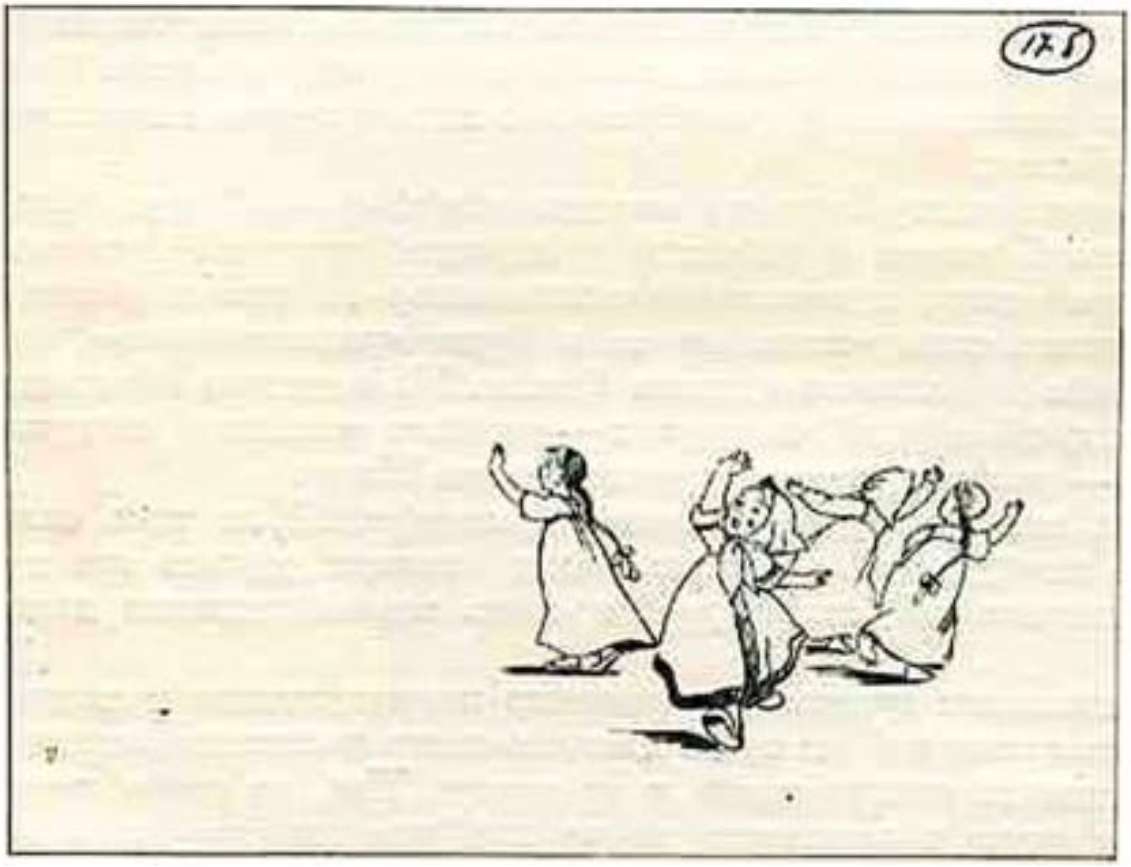
При «одушевлении» этой сцены помогут рисунки-компоновки, сделанные художником-постановщиком во время подготовительного периода. Чем выразительнее и более обстоятельно были сделаны эти рисунки, тем легче будет сейчас художнику-мультипликатору разобраться в задаче сцены и характере разыгрываемого действия.

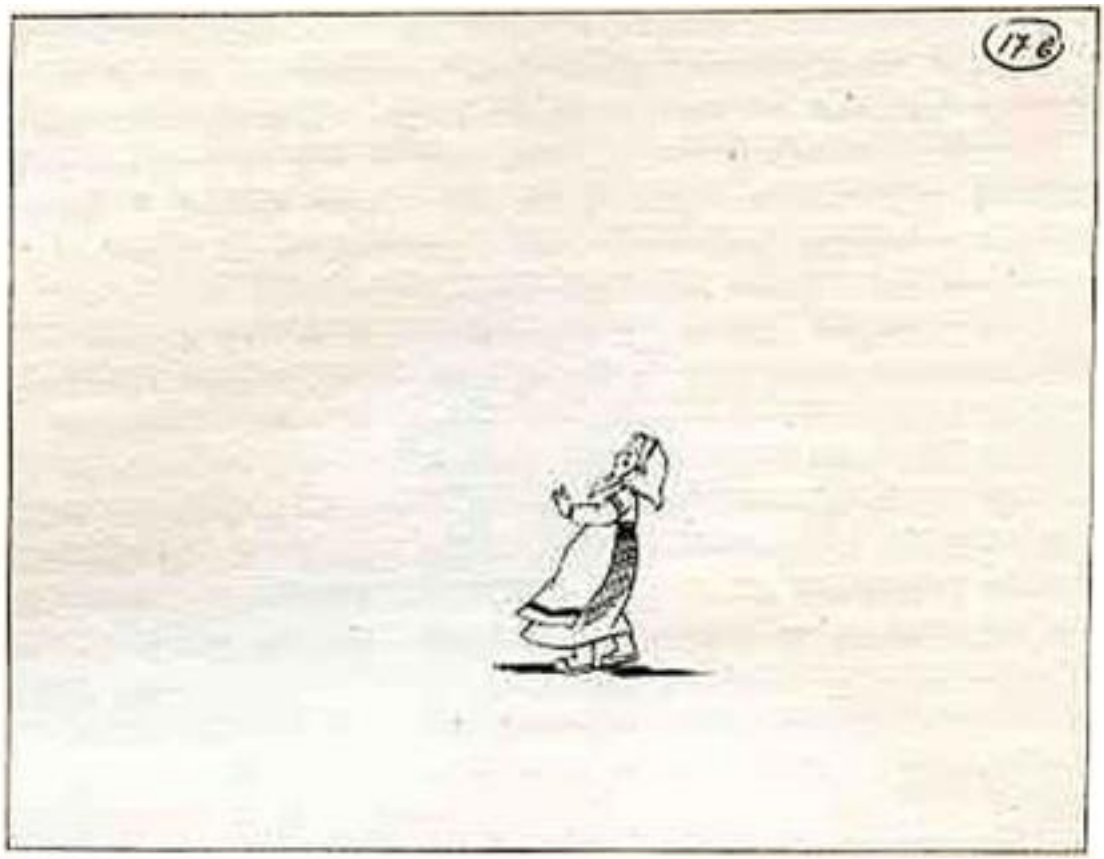
Художник-мультипликатор начнет с определения взаимодействия персонажей в сцене и четкой увязки их действии с метражем сцены и со временем. Разрабатывая такую сцену, художник-мультипликатор не станет рисовать на одном листе бумаги всех участников ее, а будет «раскладывать» поведение каждого из них на различные листы бумаги. На одних он объединит рисунки поведения гусей-лебедей, на других — рисунки поведения подружек Маши, на третьих — рисунки, передающие поведение Маши.

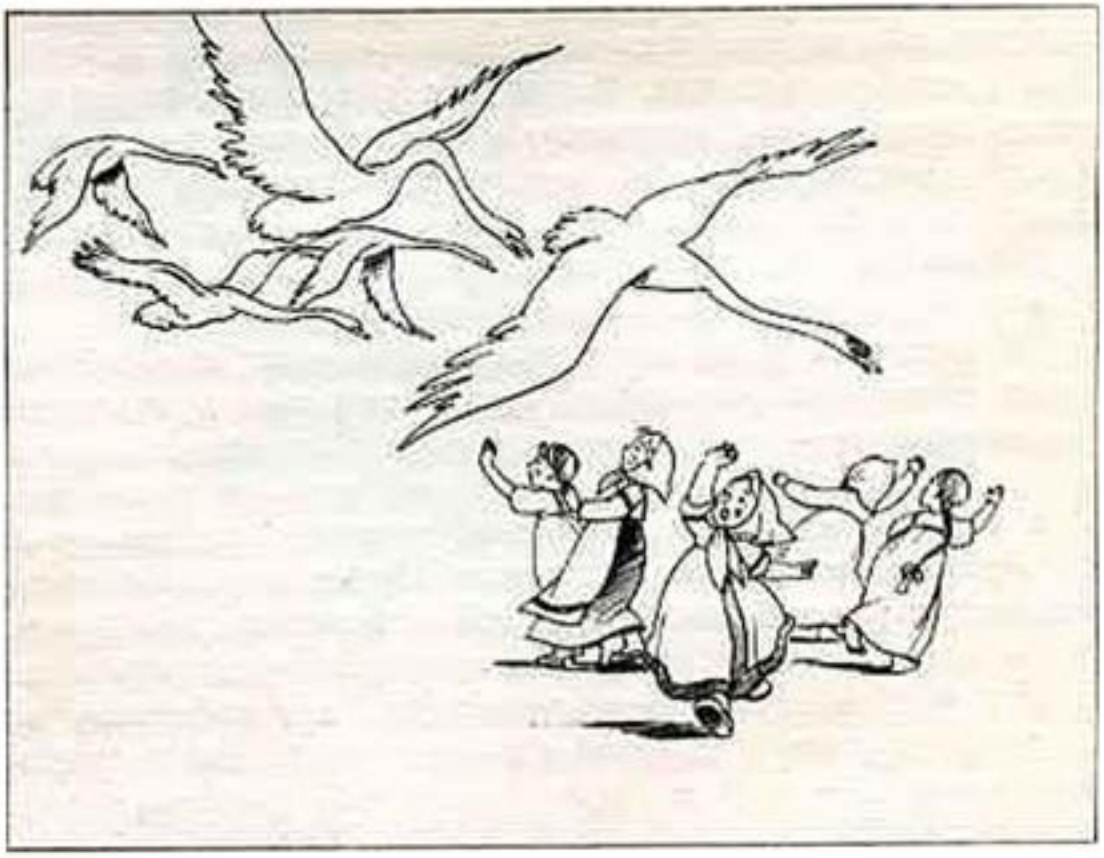
Таким образом, вся эта сцена окажется размещенной на трех слоях бумаги. Надев на штифты стола-просвета одни поверх другого эти три листа, художник сможет свободно корректировать взаимодвижения персонажей в сцене.

Такой метод позволяет художнику экономно и продуктивно проводить свою работу. В разыгрываемой им сцене имеются такие положения, когда не все персонажи находятся одновременно в движении. Так, во время полета гусей на некоторое время в положении покоя или, как мы говорим, в статике, находится Маша; установив это, художник получает возможность наряду с несколькими рисунками движения, например гусей пли подружек Маши, сделать только один рисунок, характеризующий ее поведение.


152


153


17 e



Может получиться и так, что когда в следующем положении Маша начнет двигаться, придут на некоторое время в положение покоя ее подружки. Снова художник сумеет сэкономить силы и время, сделав вместо нескольких — один рисунок подружек.

Нумерация рисунков каждого персонажа делается художником-мультипликатором отдельно. Так, листы с рисунками гусей будут иметь порядковую нумерацию: 1, 2, 3, 4, 5 и т.д. Листы с рисунками подружек будут иметь соответственно нумерацию: 1а, 2а, 3а, 4а, 5а и т. д. Рисунки Маши будут иметь нумерацию: 1б, 2б, 3б, 4б, 5б и т. д. В экспозиционном листе запись всей сцены будет выглядеть так: в первой графе клеток по вертикали, в порядке развития действия, будут записаны рисунки гусей, во второй графе по вертикали — записаны рисунки подружек, в третьей графе — рисунки Маши. В четвертой, крайней графе, будет записан расчет панорамы. Таким образом, просмотрев в экспозиционном листе запись рисунков по вертикали, можно легко установить развитие движения каждого персонажа в отдельности.

Просмотрев же запись рисунков по горизонтальным клеткам, можно соответственно найти взаимоотношение персонажей друг с другом, то есть определить, какой рисунок движения одного персонажа соответствует рисунку другого. Такой способ работы особенно удобен, как мы увидим дальше, когда рисунки с бумажных листов окончательно, начисто, переводятся на прозрачные листы целлулоида. Рисунки с различных слоев бумаги, в зависимости от характера разыгрываемого действия, могут быть переведены либо на одни лист целлулоида, либо, наоборот, благодаря прозрачности целлулоида, дополнительно расчленены на отдельные слои. Объединение и расчленение рисунков на различные слон целлулоида называется планировкой сцены. С этим процессом мы познакомимся ниже.

Просмотрев один за другим все рисунки, изображающие полет гусей, мы увидим сначала маленьких гусей, которые появляются из-за леса, потом увеличившихся гусей, летящих уже над лесом: вот, постепенно вырастая, гуси приближаются к поляне, на которой играют девочки; вот они спускаются над поляной и машут крыльями, пролетая над девочками.

Рисунки поведения подружек Маши показывают последовательно, как подружки увидели гусей, как они испугались, как бросились бежать, как за кусты спрятались. Так же на рисунках показано и поведение Маши: вот Маша увидела гусей, вот испугалась, вот побежала за гусями.

Руководствуясь записью, имеющейся в экспозиционном листе, наложим три отдельных рисунка — рисунок поведения гусей, рисунок поведения подружек и рисунок поведения Маши — друг на друга: перед нами на столе-просвете предстанет полное взаимоотношение всех персонажей в данной сцене. В зависимости от скорости полета гусей, художником-мультипликатором рассчитывается также и скорость движения панорамы, то есть декорации, на фоне которой происходит действие.

Все компоновочные рисунки «одушевления» персонажей делаются художником-мультипликатором в черновых набросках. Это ускоряет процесс его работы. Тщательной прорисовкой этих набросков занимаются другие художники.

Разработав сцену в компоновочных рисунках, художник-мультипликатор показывает ее режиссеру. После одобрения сцены режиссером она направляется в цех «черновой фазовки», где, как мы указывали выше, художник-фазовщик будет делать промежуточные рисунки.

Черновая фазовка

Последуем за рисунками сцены, перейдем в следующую комнату. Это цех «черновой фазовки», где работает большое количество художников, делающих рисунки промежуточных фаз движения.

Вот один из художников получил для работы уже знакомую нам сцену № 18. После ознакомления со сценой он рассматривает все рисунки, сделанные художником-мультипликатором и проверяет записи по этим рисункам, сделанные в экспозиционных листах, затем уже приступает непосредственно к работе.

Художник кладет на штифты своего стола-просвета первую компоновку сцены — первый рисунок бега Маши; на этот рисунок он накладывает следующую компоновку — согласно записи в экспозиционном листе это будет рисунок с номером пять.

Укрепив поверх этих двух рисунков чистый лист бумаги, художник-фазовщик включает в столе-просвете свет и начинает рисовать средний рисунок движения между первым и пятым. Таким рисунком будет рисунок номер три. Нарисовав третий рисунок, фазовщик накладывает на штифты стола-просвета еще один чистый лист бумаги и рисует на этот раз рисунок средний между первым и нарисованным им третьим; это будет рисунок номер два. Далее фазовщик находит средний между третьим ипятым рисунок, то есть рисунок номер четыре.

Теперь все промежуточные рисунки фаз движения между первой и пятой компоновкой сделаны. Эти рисунки сомкнули движение, намеченное художником-мультипликатором от первой компоновки к пятой. Такой метод нахождения средних промежуточных фаз движения носит на производстве название «фазовки по средней фазе». Этот метод очень удобен, н художники-мультипликаторы при изготовлении своих основных рисунков-компоновок записывают их в экспозиционные листы таким образом, чтобы фазовка между ними могла происходить по средней фазе. Далее художник-фазовщик таким же способом делает рисунки, заполняющие фазы между пятой компоновкой и девятой, между девятой и тринадцатой и т. д., до тех пор, пока между всеми компоновками по сцене не будут сделаны промежуточные фазы движения. Вся черновая фазовка по сцене закончена. Куда же дальше направится сцена № 18? Сначала се просмотрит художник-мультипликатор, а затем вся сцена будет направлена в операторский цех для изготовления с рисунков так называемой «черновой пробы».

Черновая проба

Все черновые рисунки этой сцены, сделанные карандашом на бумаге, снимаются в операторском цехе на пленку, согласно записи, сделанной в экспозиционных листах.

Так получают пробу движения рисунков. Пленку проявляют н в негативном изображении смотрят на экране в присутствии художника-мультипликатора, делавшего эту сцену, н режиссерской группы. Это первый, основной просмотр движения на экране, анализ работы, проделанной художником-мультипликатором по сцене кинокартины. Как бы хорошо и точно ни рассчитал н ни сделал свои рисунки художник-мультипликатор, все-таки окончательная оценка проделанной работы может быть получена только при просмотре ее на экране, когда снятые на пленку рисунки движутся при проекции. Пропуская по несколько раз через проекционный киноаппарат снятую черновую пробу, художник-мультипликатор и режиссер уточняют задуманное движение, проверяют правильность расчета и характер самого движения.

Заглянем теперь в рабочий просмотровый зал киностудии, где как раз просматривается «черновая проба» сцены № 18. Мы видим, как ожили наши черновые рисунки, как изображенная линейным рисунком Маша бежит по экрану. Расчет, сделанный художником-мультипликатором, как будто бы правилен. Характер Маши найден правильно, она хорошо бежит. Но вот режиссер указывает художнику-мультипликатору на одно место в сцене, где движение юбки у Маши сделано очень жестко, и нога неправильно становится на землю. Режиссер просит художника исправить ошибку; так, просматривая «черненую пробу» на экране, режиссер отмечает вес ошибки, сделанные в сцене, и художник-мультипликатор, в зависимости от существа и количества этих ошибок, должен либо частично переделать свои рисунки, либо сделать всю сцену заново. Если сцена существенно переделывается, она снова проходит черновую фазовку, вторично снимается проба, которая снова просматривается на экране.

Вот почему и художник-мультипликатор и художник-фазовщик сначала разрабатывают сцену только в черновых рисунках; после просмотра пробы всегда возможны доделки и переделки и было бы производственно нецелесообразно, не найдя основного характера, основного зерна в сцене, создавать чистовой ее вариант. Просмотр и разбор пробы является тем основным способом контроля, который устанавливает художественное качество движения и игры персонажа в фильме.

В сценах мультипликационного фильма, как мы уже знаем, могут участвовать не один, а два, три, четыре и большее количество персонажей, поэтому ясно, как важно художнику-мультипликатору убедиться на просмотре черновых проб, что он правильно рассчитал и разработал их взаимо-действие, их повеление — их игру в дайной сцене.

Итак, разработанная в мультипликате сцена принимается режиссером только после просмотра се в черновой пробе на экране. Черновые рисунки принятой сцены передаются дальше в «цех прорисовки», где над ними работают, изготовляя чистовые их экземпляры, художники-прорисовщики.

Прорисовка рисунков

Прорисовывают не все рисунки сцены, а только основные, компоновочные рисунки, сделанные художником-мультипликатором; промежуточные рисунки черновой фазовки после просмотра и разбора черновой пробы не играют существенной роли.

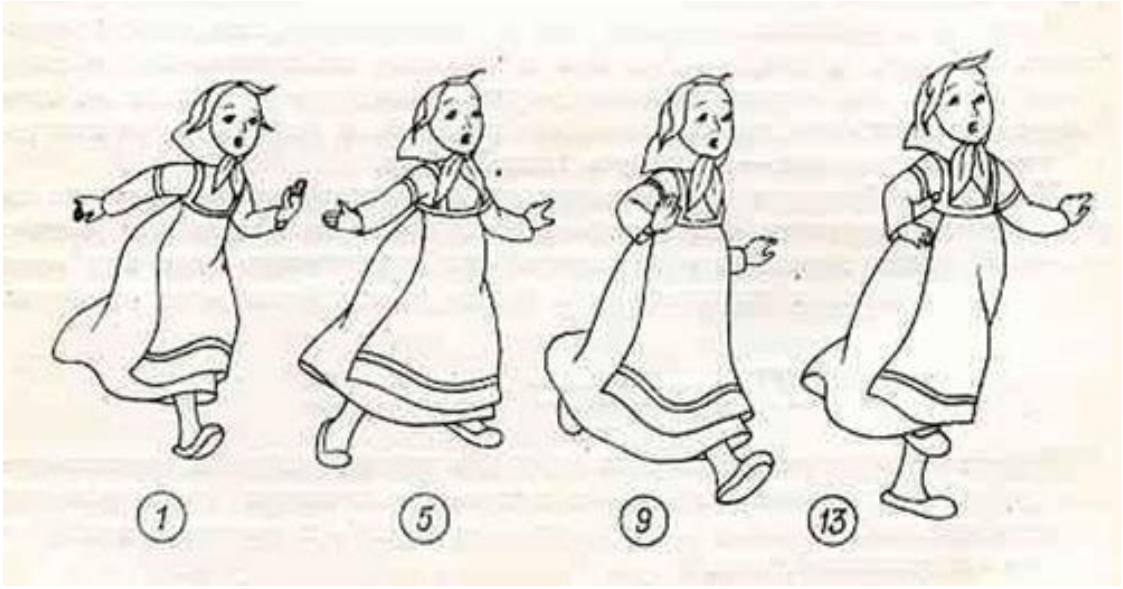
Как же выполняет свою работу художник-прорисовщик?

Пройдемте в цех прорисовки и посмотрим, как ведется там работа. Получив дли прорисовки сцену, художник-прорисовщик прежде всего просматривает черновые рисунки к знакомится по ним с характером движения персонажа в сцене.

После этого он накладывает первый черновой компоновочный рисунок на штифты стола-просвета и укрепляет поверх него чистый лист бумаги, на котором и начинает рисовать чистовой рисунок. Прорисовывая черновой рисунок, художник среди многих его линий находит одну наиболее характерную, выразительную и добивается того, чтобы работа его была не механическим переводом на бумагу «начисто» чернового рисунка, не простой копировкой, а наиболее выразительной передачей найденного в компоновочном рисунке характера; кроме того, художник-прорисовщик наделяет свой рисунок теми необходимыми деталями, которые отсутствовали в черновом компоновочном рисунке.

Работал над чистовой прорисовкой, художник-прорисовщик не должен искажать движения персонажа, задуманного и найденного в черновых рисунках художником-мультипликатором; он должен сохранять его, выявлять и подчеркивать, сохраняя в то же время и «портретное» сходство персонажа. Хорошо прорисованные рисунки — залог дальнейшего художественного качества сцены.

Вот перед нами прорисованные рисунки бега Маши из сцены № 18. Чистовые компоновочные рисунки заменили в сцене черновые. Что же будет дальше со сценой? Сейчас ее можно направить опять в режиссерскую группу, где художник-постановщик проверит все прорисованные рисунки, после чего они будут переданы дальше — в «цех чистовой фазовки».



Чистовая фазовка

По нарисованным чистовым компоновочным рисункам производится дальнейшее изготовление чистовых рисунков — промежуточных фаз движения.

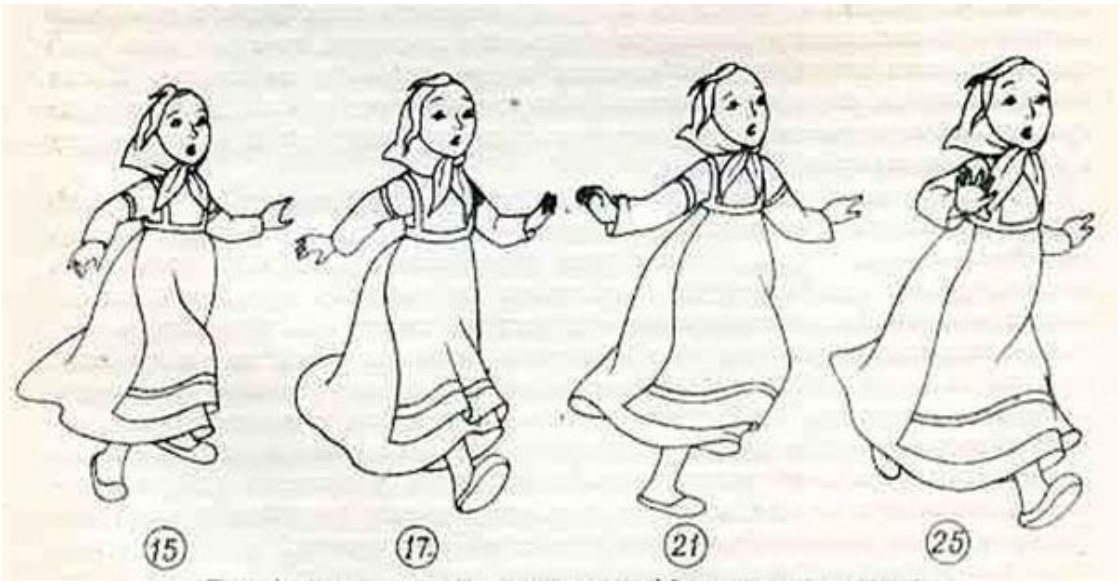
Эта работа, носящая в производстве название «чистовой фазовки», проводится художником-фазовщиком так же, как проводилась уже знакомая нам работа по «черновой фазовке», только здесь промежуточные рисунки делаются более тщательно, с сохранением всех деталей, установленных в прорисованных компоновках; когда эти рисунки готовы, они соединяют одну компоновку с другой, а вес вместе создают движение, задуманное художником-мультипликатором.

Так в сцене № 18 чистовые рисунки промежуточных фаз движения соединили между собой чистовые компоновочные рисунки бега Маши.

Изготовление промежуточных фаз движения — отнюдь не механическое выполнение рисунков по «среднему рисунку»; от художника-фазовщика требуется знание и понимание законов движения.

Он должен в своих промежуточных рисунках передавать характер задуманного движения. Очень часто плохая, неправильная фазовка портит сцену, хорошо разработанную художником-мультипликатором. Главный принцип фазовки не механическое сцепление рядом рисунков одной компоновки с другой, а характерное, образное изображение всех необходимых промежуточных между компоновками рисунков. Иногда, при сложном движении, промежуточная фаза играет роль хорошей компоновки.

Все рисунки промежуточных фаз движения делаются художником-фазовщиком строго по записи, произведенной в экспозиционных листах, нумеруются согласно записи, а затем готовая сцена отдастся для проверки контролеру цеха. После контроля сцена передается для просмотра художнику-мультипликатору, делавшему эту сцену, и от него попадает обратно в режиссерскую группу.



Планировка сцены

В режиссерской группе начисто сделанная сцена, несмотря на пройденный уже контроль, еще раз тщательно проверяется режиссером или его ассистентом, перед тем как все рисунки будут переданы в цех контуровки для окончательного их перевода на целлулоидные листы. Если сцена очень сложна или вызывает у режиссера какие-либо сомнения, то с рисунков этой сцены делается вторая проба, которая просматривается на экране. После проверки сцены, перед окончательным переводом рисунков с бумаги на целлулоид, она передается для планировки ассистенту по технике, работающему ь составе режиссерской группы.

От планировки рисованного фильма, которой занимается ассистент по технике, зависит объем работы цеха контуровки по данному фильму. В свою очередь планировка определяется теми материалами, которыми пользуется в своей работе цех. Принцип планировки рисованного фильма был бы неясен, если бы до описания этого процесса мы не сказали читателю о том, что окончательные рисунки фаз движения изготовляются на целлулоиде, который в силу своей прозрачности позволяет значительно уменьшить количество рисунков, необходимых для всей картины и создает неограниченные возможности в разрешении принципов любого движения. Прозрачность целлулоида дает возможность увидеть под рисунками любую декорацию, любой фон сцены, на которых разыгрывается движение персонажей. Таким образом, изменяя движение персонажей в рисунках, можно не изменять декораций, на фоне которых происходит действие; в силу тон же прозрачности целлулоида любой персонаж может ходить, прыгать, летать, перемещаться в любом направлении на фоне любой декорации; заготовка рисунков для каждой сцены может быть проведена в несколько слоев. Эго. правда, увеличивает расход целлулоида по картине, но дает большую экономию при заготовке рисунков.

В сцене, как мы уже видели, могут участвовать сразу несколько персонажей, причем каждый из них по ходу действия может находиться в положении покоя или в состоянии движения. Такая сцена может быть изготовлена на различных слоях целлулоида. Предположим, что в сцене участвуют три персонажа. Два персонажа по ходу развития действия находятся в движении, а третий в состоянии покоя. Тогда благодаря прозрачности целлулоида можно сделать для третьего персонажа всего один рисунок на время движения двух других персонажей. Дальше может получиться следующее положение: второй персонаж перешел на некоторое время в положение покоя, а третий вступил во взаимоотношение с первым персонажем. Тогда на этот момент можно сделать всего один рисунок для второго персонажа. Целлулоид дает возможность варьировать заготовку рисунков, оставляя в положении покоя любой рисунок персонажа на время движения других персонажей. Только внедрение в производство заготовки рисунков на целлулоиде дало возможность широко развернуть искусство мультипликации.

Теперь, ознакомившись с тем, что дало мультипликации применение целлулоида, посмотрим, в чем заключается планировка сцены. Как мы уже видели раньше, изготовление рисунков на бумаге может быть проведено художником-мультипликатором на трех и более слоях. Такой метод работы облегчает и ускоряет процесс изготовления рисунков. Но бумага не прозрачна, а целлулоид прозрачен. Учитывая это свойство целлулоида, ассистент по технике, перед отправкой бумажных рисунков в контуровку на листы целлулоида, объединяет рисунки бумажных слоев на один слой целлулоида или, наоборот, разъединяет их на различные его слои. Этот процесс целиком зависит от характера разыгрываемого действия, от содержания игры персонажа и от условий его нахождения в сцене. Когда в сцене асе участвующие персонажи все время находятся в движении, имеет полный смысл объединить их на один слой целлулоида. Если же в сцене персонажи не одновременно находятся в движении, а некоторые из них поочередно находятся в положении покоя, в то время как другие двигаются, целесообразно разбить их на различные слон целлулоида. Наложив прозрачные листы целлулоида с рисунками друг на друга, можно всегда восстановить и увидеть общую композицию сцены, увидеть взаимное расположение всех персонажей. В практике производства цветных рисованных мультипликационных фильмов обычно пользуются тремя слоями целлулоида. В зависимости от их нахождения при съемке они называются нижним, средним и верхним слоями.

Ассистент по технике, просматривая рисунки, устанавливает необходимое количество слоев целлулоида для данной сцены, и, в зависимости от характера движения персонажа, планирует его на нижний, средний или верхний слон целлулоида. Если персонажи находятся на протяжении сцены больше времени в положении покоя, то им отводится нижний слой целлулоида; средний и верхний слои занимают более действенные персонажи, так как такое распределение рисунков экономит время оператора при съемке сцены. На верхние слои целлулоида планируются персонажи, играющие в сцене первым планом и закрывающие собой во время движения персонажи второго и третьего плана. Ассистент по технике учитывает при планировке сцены все технические и производственные особенности съемки. Это очень важный этап работы, так как он позволяет в дальнейшем сэкономить изготовление большого количества рисунков на целлулоиде, облегчить съемку сцены и улучшить фотографическое качество картины. Спланировав сцену, ассистент по технике отмечает в экспозиционных листах, как объединяются и распределяются по слоям целлулоида рисунки, сделанные на бумаге, и отдает сцену для работы в «цех контуровки».

Контуровка рисунков

«Контуровка рисунков», то есть перевод рисунков с бумажных листов на целлулоидные, производится художником на таких же столах-просветах, на каких работают художники-мультипликаторы н художники-фазовшики. Перевод рисунка на целлулоид делается пером, тушью. Чтобы перо не царапало при контуровке целлулоида, его немного притупляют на бруске или на наждачной бумаге.

Художник надевает рисунок, сделанный на листе бумаги, на штифты стола-просвета, накладывает на него чистый лист прозрачного целлулоида, заранее нарезанного в том же стандартном формате, и также перфорированного. Далее он протирает чистый лист целлулоида тальком для того, чтобы тушь ложилась при контуровке ровнее, и приступает к работе; он тщательно копирует на целлулоид карандашный рисунок, точно обводя его контур пером, тушью. При контуровке чрезвычайно важно, чтобы линия была тонкой и ровной. Если художник ошибся в работе, неправильно отконтуровал рисунок на целлулоиде, рисунок легко смывается с целлулоида теплой водой, и на этом листе снова можно производить контуровку. Так были отконтурованы один за другим все чистовые карандашные рисунки бега Маши.

Контуровка рисунков на целлулоиде, в зависимости от задания, бывает черной или цветной, то есть производится черной тушью или различными красками. Контуровка рисунков — работа не творческая, а скорее техническая, но она должна производиться очень тщательно, так как от чистоты контуровки зависит в дальнейшем точность движения «на экране».

В особенности тщательно контуруются художникам рисунки, которые по характеру действия находятся на экране в положении покоя, в статике, так как такой рисунок может быть дольше рассматриваемым с экрана. Как правило, очень внимательно и тщательно контуруются рисунки крупных планов персонажей и рисунки, выражающие их мимику и эмоции. Малейшее отклонение контура от карандашной линии рисунка на бумаге заставит контур произвольно дрожать на экране. Перевод рисунков на целлулоид требует от художника-контуровщика большого опыта и практики, так как не всякий художник сможет сразу сделать хороший тонкий контур на скользящей поверхности целлулоида. Большое удобство в работе художнику оказывает вращающийся круг стола-просвета, так как он позволяет всегда держать рисунок и удобном для контуровкн положении. Отконтурованные на целлулоид рисунки нумеруются художником согласно записи в экспозиционных листах, подбираются по порядку номеров и отлаются контролеру цеха. Контролер просматривает качество сделанных рисунков, если нужно — делает в них исправления и передаст их ассистенту по технике режиссерской группы.

Изготовление декораций

Теперь мы на некоторое время оставим отконтурованные на целлулоиде рисунки у ассистента по технике, а сами перейдем в «декорационный цех» студии, где познакомимся с работой художников-декораторов, создающих параллельно с изготовлением рисунков движения, различные декорации по сценам режиссерского сценария. В декорационном цехе работает довольно большая группа художников, которые по эскизам художника-постановщика и под его наблюдением делают начисто декорации для фильма.

Все декорации в рисованном мультипликационном фильме не объемные, а плоские; делаются они на листах ватманской бумаги и целлулоиде и носят название фонов и панорам.

При изготовлении декорации преимущественно употребляются гуашевые и акварельные краски. Правда, за последнее время в производстве цветных мультипликационных фильмов при выполнении декорации, наряду с гуаше-выми красками, широко стали применяться н масляные краски.

Выполнение декорации производится на бумаге чрезвычайно тщательно, без широких мазков, так как размер снимаемого кадра невелик и все недочеты и погрешности, сделанные художником-декоратором, зафиксируются на пленке и будут четко видны при проецировании на экране. Чрезвычайно важно, чтобы на экране не ощущался материал, на котором сделаны декорации, то есть бумага. Поэтому для изготовления декорации мультипликационного фильма подбирается наиболее гладкая бумага. Разрешая в фонах и панорамах, на которых происходит действие, проблемы пространства и объема, художники не скрывают того, что декорации нарисованы, не делают их «под натуру», так как достоинство мультипликационного фильма и заключается в том, что он нарисован.

Изготовление декораций начинается тогда, когда мультипликат сделан по сценам, и на основе разыгранного действия художником-постановщиком уточнены черновые рисунки декорации. Изготовленные в чистом виде фоны и панорамы подготавливаются художниками-декораторами для того, чтобы отконтурованные на целлулоиде рисунки можно было бы перед закраской проверить на фоне декораций. Просматривая планшеты, мы видим декорацию фона к сцене № 18. По этому фону побежит Маша. Вот сделана панорама для сцены № 15, по которой полетят гуси-лебеди. Вот декорация мрачного леса и избушки бабы-яги. Эти декорации сейчас будут срезаны с планшетов и переданы в режиссерскую группу ассистенту по технике.

Съемка контурованных рисунков

Уходя в декорационный цех, мы оставили отконтурованные рисунки у ассистента по технике, который должен был их просмотреть и в случае обнаружения мелких ошибок, пропущенных контролером цеха, наметить соответствующие исправления. После такого просмотра сцена с контурованными рисунками отправляется в операторский цех, где с рисунков будет сделана на пленку последняя проба, называемая на производстве «контурной пробой».

Контурная проба — это фактически репетиция чистовой съемки сцены. Просматривая эту пробу, режиссер увидит на экране в каждом кадре всех занятых в нем персонажей во взаимодействии друг с другом; только эти персонажи будут не закрашены, а отконтурованы четкой линией. Это достигается благодаря прозрачности целлулоида. Рисунки, сделанные на трех различных слоях целлулоида, наложенные друг на друга при съемке, легко объединяются в кадре. Этого нельзя было получить при черновой и чистовой карандашной пробе, где рисунки были сделаны на непрозрачной бумаге и в силу этого просматривалось только движение каждого персонажа в отдельности. Контурная проба дает уже четкое представление о сцене, об игре и движении в ней персонажей.

Пленка с контурной пробой сцены склеивается «на кольцо» и внимательно, подолгу рассматривается, изучается на экране режиссерской группой Необходимость этого понятна, так как в дальнейшем контурованные рисунки на целлулоиде должны быть уже отданы для закраски и поэтому надо установить заблаговременно, не дрожит ли контур при проекции, нет ли мест, где пропадают плохо отконтурованные линии, какие линии у персонажей излишни, где при контуровке пропущены детали и т. д. Все замеченные недочеты отмечает у себя ассистент по технике.

После просмотра контурная проба вставляется в черновой ролик изображения картины синхронно с музыкальным роликом и роликом диалога фонограммы. Осуществить это довольно легко, так как мы знаем уже, что действие в сцене делалось по размеченной музыкальной фонограмме и фонограмме диалога.

Сцена вместе с музыкальной фонограммой н фонограммой диалога снова просматривается и прослушивается на экране, окончательно устанавливается синхронность движения в сцене с музыкой и речью. Таким образом, все контурные пробы по сценам картины занимают свое монтажное место в черновом ролике изображения. Это дает возможность режиссеру до начала чистовой съемки иметь представление о монтаже и развитии действия в будущей картине.

Подгонка контурованных рисунков к фонам и панорамам сцены

После просмотра контурной пробы ассистент по технике немедленно устраняет все отмеченные недочеты в рисунках сцены и принимается за подгонку контурованных рисунков к чистовому фону или панораме данной сцены, которые к этому времени уже изготовлены художником-декоратором. Установив готовый фон на штифты стола-просвета, ассистент по технике накладывает поверх фона на те же штифты целлулоидные листы с рисунками сцены и таким образом контролирует и уточняет движение персонажей, которое должно происходить на каждом конкретном фоке, просматривает правильность положения персонажа по отношению к объектам и предметам, нарисованным на фоне.

Вот сейчас ассистент по технике проверяет на фоне рисунки бега Маши из знакомой нам сцены № 18. Накладывая на штифты стола листы целлулоида с рисунками согласно их нумерации, он устанавливает путь пробега Маши, проверяет, правильно ли она бежит по дорожке, нарисованной на фоне.

Мы показывали довольно легкую для проверки сцену. Но бывают сцены и более сложные. Вот в другой сцене Маша в лесу, по ходу действия заходит за дерево, нарисованное на фоте. Здесь ассистент по технике подчищает на листах целлулоида лишние детали контура и подгоняет контур рисунка Маши вплотную к линии дерева, за которое она должна зайти.

В третьей сцене на рисунках показано, как баба-яга высовывается из окна избушки и зовет злых гусей-лебедей. Контур этих рисунков подгоняется ассистентом по технике к внутреннему абрису окна и к границам контура окна избушки, которое нарисовано на фоне.

В различных сценах могут быть разнообразные, требующие подгонки положения. В одной сцене персонаж заходит за бугор поляны, и тогда контур рисунков персонажа должен быть подогнан к профилю бугра поляны. В другой сцене персонажи сидят за столом, и тогда контур рисунков персонажей подгоняется к границам стола и т. д. Эту работу необходимо проделать именно сейчас, потому что когда контурованные рисунки будут закрашены, подгонку осуществить труднее — закрашенный рисунок труднее подчищается, чем контурованный. Подгонка или зачистка рисунков и является, с одной стороны, подготовкой их к закраске, а с другой — предварительной проверкой результатов будущей съемки по сценам н эпизодам. После подгонки готовая сцена передается для закраски рисунков в специальный цех, называемый на производстве «цехом заливки».

Закраска рисунков на целлулоиде

Пройдем в «цех заливки», где работа также производится на знакомых нам столах-просветах. Прозрачность целлулоида позволяет закрашивать контурованные рисунки с обратной стороны контура, что очень удобно по ряду причин.

Работая таким образом, художник ускоряет процесс, так как ему не нужно тщательно закрашивать рисунок в пределах контура, как он это делал бы, нанося краску с лицевой стороны; краска, нанесенная на целлулоид с обратной стороны, выглядит значительно ровнее с лицевой стороны; если художник небрежно положил краску и вылез за пределы контура рисунка, это легко может быть исправлено без порчи контура, а в случае совершенно неправильной закраски рисунка краску можно и совсем смыть с целлулоида теплой водой, не трогая контура. Рисунки окрашиваются краской специального состава, которая хорошо держится после высыхания на гладкой поверхности целлулоида. Чтобы рисунок был хорошо закрашен, краска должна быть средней консистенции. Закрашивая рисунок, художник не протаскивает краску кистью, как это делается на бумаге, а скорее заливает ею рисунок не очень толстым слоем (отсюда и произошло специфическое название цеха — «цех заливки»), после чего каждый рисунок в отдельности кладется на специальные стеллажи для просушки.

В цехе заливки имеются закрашенные модели всех персонажей картины, которая сейчас находится в производстве. Эти модели сделаны режиссерской группой еще в течение подготовительного периода, утверждены режиссером и переданы в цех в качестве образцов, по которым должны закрашиваться рисунки.

На стр. 79 показано, как по образцу модели Маши закрашивается уже знакомая нам сцена № 18.

Работа по закраске рисунков для скорости выполнения обычно распределяется в цехе среди большой группы художников, поэтому, чтобы не было путаницы в цветовой раскраске персонажей, все цвета красок и оттенков нумеруются отдельными номерами и устанавливается занумерованная шкала красок по картине, например, все оттенки красной краски имеют свою определенную нумерацию, все оттенки зеленой краски — другую, синей — третью и т. д.

На раскрашенных моделях персонажей ставятся обязательно номера каждой краски, например номер краски лица, юбки, рубашки и т. д., что дает полную гарантию безошибочности в работе. Все рисунки после закраски проверяются контролером цеха, после чего передаются обратно ассистенту по технике.

Подготовленый к съемке
Рисунок Маши

Кадр из сцены №13

Технический контроль

Ассистент по технике окончательно проверяет закрашенные рисунки, просматривая их еще раз на фоне сцены, уточняет их подгонку, подправляет контуры, восстанавливает отдельные пропущенные детали, протирает марлей листы целлулоида и передает в операторский цех для съемки.

Съемка

Съемка рисунков производится на специальных съемочных станках. Пройдем в операторский цех и посмотрим, как осуществляется этот процесс. Съемочный мультипликационный станок представляет собой специально сконструированный стол с металлической станиной. На станине, выше поверхности стола, на подвижном кронштейне укреплен киноаппарат объективом вниз. На столе, под аппаратом, смонтированы штифты, на которые накладываются рисунки при съемке и прижимная рама с прозрачным стеклом, прижимающая листы целлулоида к плоскости стола.

Съемочный аппарат расположен над столом таким образом, что объектив его охватывает на плоскости стола съемочное поле такого же размера, как размер рабочего поля листа целлулоида с рисунком.

Благодаря подвижному кронштейну аппарат может изменять свое положение, опускаться и подниматься, поэтому величина съемочного поля может быть изменена в зависимости от того, каково расстояние от объектива аппарата до плоскости стола.

С обеих сторон стола в глубоких софитах установлены лампы полуваттного света, расположенные так, чтобы равномерно освещать съемочное поле и не светить в глаза оператору при съемке.

Камера съемочного аппарата, установленного на специальный мультипликационный ход, приводится в движение автоматом, который соединен с электромотором. Автомат кадросъемки приводится в движение нажатием кнопки, установленной на съемочном столе.

Каждое нажатие кнопки снимает на пленку один кадр.

Как же оператор производит съемку рисунков сцены? Прежде всего он устанавливает на штифтах стола фон сцены. Потом на него накладываются листы целлулоида с рисунками согласно указаниям, имеющимся в экспозиционном листе; затем он прижимает рисунки стеклом прижимной рамы, чтобы они расправились и не давали бликов и теней на фоне, нажимает кнопку и снимает кадр.

Сняв один кадр, оператор снимает использованные рисунки с фона, за¬меняет их следующими по порядку, снова прижимает их стеклом, нажимает кнопку и снимает следующий кадр.

Так, кадр, за кадром, снимается вся сцена. Если некоторые рисунки согласно записи в экспозиционном листе нужно снять на двух кадрах, то, не вынимая их из-под прижимного стекла, оператор два раза подряд нажимает съемочную кнопку. Если нужно, чтобы рисунки были зафиксированы на десяти кадрах, то десять раз подряд нажимается съемочная кнопка и т.д. Таким образом, на съемочном станке снимаются все сцены по фильму.

Сейчас мы видим, какую важную роль играют в производстве экспозиционные листы: по ним делаются, планируются, контролируются и снимаются рисунки сцены. Если при съемке допущена какая-то ошибка, то все потом можно легко найти на пленке, оперясь с записью экспозиционного листа. После того как все рисунки по сценам сняты, пленка посылается в лабораторию, где ее проявляют. Полученный негатив просматривается оператором, затем с него печатают позитив изображения.

Работа кинооператора рисованного фильма требует не только исключительной внимательности и четкости — оператор рисованного фильма должен быть изобретателен и богат творческой выдумкой. Ведь здесь, точно так же как в игровом художественном фильме, творческая работа оператора в процессе киносъемки определяет конечный эффект задуманного художником кадра.

В данном разделе мы коротко познакомились с устройством стандартного съемочного мультипликационного станка и процессом стандартной мультипликационной съемки.

В практике производства мультипликационного фильма существуют значительно более сложные съемки с применением различных горизонтальных, вертикальных и круговых панорам, со съемкой декораций и рисунков персонажей на различных ярусных плоскостях съемочного стола. Для этого применяются другие, более совершенные станки, позволяющие производить все эти съемки, однако принцип устройства этих станков и технология съемочного процесса не изменяются.

Монтаж позитива, перезапись и печать изображения и фонограммы на одну пленку

Позитив изображения снятых сцен сначала просматривается режиссером на экране, потом монтируется на монтажном столе, в соответствии с музыкальной и речевой фонограммами.

Монтаж изображения в мультипликационных фильмах довольно прост; он, как мы уже знаем, заранее предрешен режиссерской раскадровкой и уточнен контурными пробами сцен, смонтированных а черновой ролик изображения.

Позитив изображения подбирается режиссером и монтажницей синхронно, по черновому смонтированному ролику. Теперь режиссер имеет в своем распоряжении три различных синхронных ролика фильма: ролик изображения, ролик музыкальной фонограммы и ролик диалога и различных шумов по картине. Чтобы перевести все эти три ролика на одну пленку, необходимо предварительно перезаписать на одну пленку музыкальную фонограмму и фонограмму диалога. Эта работа производится в специальных студиях перезаписи. После этого режиссер имеет уже только два синхронных ролика — ролик позитива изображения и перезаписанный ролик звуковой фонограммы. Сверив на экране синхронность позитива изображения с позитивом перезаписанной фонограммы, режиссер передаст их для дальнейшей работы монтажнице.

Итак, наш фильм сделан на двух пленках: на одной отпечатан позитив изображения, на другой — фонограмма фильма. Монтажница по этим позитивам подбирает негатив изображения и негатив звуковой фонограммы и отправляет их в лабораторию, где с них будет напечатан на одной пленке общий синхронный позитив, то есть та кинолента, которая должна демонстрироваться на экране.

Одночастный мультипликационный рисованный фильм демонстрируется на экране 10—11 минут. Он легко, с увлечением смотрится зрителем; но зритель не всегда представляет себе, сколько труда, изобретательности и выдумки вложено режиссером и коллективом художников в этот фильм.

Советская мультипликация росла и развивалась как и все советское искусство в органической связи с жизнью великого советского народа. Искусство мультипликации — синтетическое искусство. Поэтому советские художники-мультипликаторы творчески осваивают опыт классической русской литературы, театра, музыки, графики, живописи, богатейший опыт современного советского искусства. Развивая советскую мультипликацию на основе лучших изобразительных традиции нашего искусства, мастера мультипликации помнят о том, что их работы должны быть социально направлены, партийны, идеологически четки, современны.

Мультипликация должна нести полезные, разумные идеи, должна воспитывать наше молодое поколение (которое она призвана в основном обслуживать) в духе безграничной любви и преданности нашей советской Родине.

Повышая идейно-художественное качество мультипликационных фильмов, советские мультипликаторы успешно осваивают и развивают современную кинотехнику. Постоянная забота партии, правительства и лично товарища Сталина способствовала идейно-творческому и научно-техническому прогрессу советской мультипликации. Растет и крепнет молодое советское мультипликационное искусство. Растут и талантливые молодые кадры в этом искусстве.

Только в нашей стране могут быть созданы такие условия, при которых в высшем учебном заведении специально подготавливаются кадры молодых художников для работы в графической мультипликации, как это делается сейчас во Всесоюзном государственном институте кинематографии; только в нашей стране возможна та система учебы и повышения своей квалификации, без отрыва от производства, которая существует на киностудиях рисованных фильмов, как и на всех советских предприятиях.

Все это является залогом дальнейшего развития советского мультипликационного искусства. Можно с уверенностью сказать, что ближайшее будущее принесет советскому рисованному фильму много новых больших достижений.

Справочник

А

Азия...21
Амальрик Л.(режиссер)...17 19
Атаманов Л.(режиссер)...17

Б

Баба-яга...(персонаж)23 28 35 46 47 50 76 78
Бабиченко Д.(режиссер)..19
Баклин А.(мультипликатор)...7
Бармалей(мультфильм)...18
Блэк энд уайт(мультфильм)...17
Ближний Восток...21
Брумберг В.(режиссер)...17 19
Бушкин Н.(мультипликатор)...7

В

Ваня(персонаж)... 25 29 34 38 42 44 46 50 61
Великая Октябрьская социалистическая Революция...7 16
Весенние мелодии(мультфильм)...19
ВХУТЕМАС(Высшие художественно-технические мастерские)...16

Г

Греция древняя...3
Гоголь Н.В.(писатель)...7 19
Гуси-лебеди(мультфильм)...23 27 29 32 34 40 42 46 47 50 61 63 78

Д

Дежкин Б.(режиссер)...19
Джабжа(мультфильм)...18

Е

Европа...18 21
Евмсненко А.(режиссер)..17
Египет...3, 4

Ж

Журавко(мультфильм)...17

З

Зимняя сказка(мультфильм)...19

И

Иванов-Вано(режиссер)...17 19
Иванов А(режиссер)...17
Иванушка(персонаж)...14 51

К

Каток(мультфильм)...16
Квартет(мультфильм)...17
Кинематография...7 8
Китай...3
Китай в огне(мультфильм)...16

Компоновочные рисунки...62 67 69 70 71
Конек Горбунок(мультфильм)...12 14 19 21 51
Кот в сапогах(мультфильм)...18
Красная Шапочка(мультфильм)...18

Л

Ленинград...16
Лимпопо(мультфильм)...18
Лиса и дрозд(мультфильм)...21

М

Маленький мук(мультфильм)...18
Маша(персонаж)...23 24 25 29 31 34 35 36 38 40 42 44 46 47 50 56 61 63 66 67 69 70 71 74 7 6 78 80
Маяковский В.(писатель)...16
Мойдодыр(мультфильм)...14 18
Москва...14 16 17

Мультипликаторы:

- Баклин А. 7
- Бушкин Н. 7
- Мультипликация...7 8 11 12 13 14 15 16 17 18 19 21 47 63

Мультфильмы:

- Бармалей 18
- Блэк энд уайт 17
- Весенние мелодии 19
- Гуси-лебеди 23 27 29 32 34 40 42 46 47 50 61 63 78
- Джабжа 18
- Журавко 17
- Зимняя сказка 19
- Каток 16
- Квартет 17
- Китай в огне 16
- Конек Горбунок 12 14 19 21 51
- Кот в сапогах 18
- Красная Шапочка 18
- Лимпопо 18
- Лиса и дрозд 21
- Маленький мук 18
- Мойдодыр 14 18
- Ночь под Рождество 7
- Органчик 17
- Павлинный хвост 19
- Песенка радости 12 21
- Политические игрушки 16

- Почта 17
- Приключения барона Мюнхаузена 16
- Пропавшая граммота 19
- Самоедский мальчик 16
- Сенька Африканец 16
- Серая шейка 12 21
- Сказка о глупом мышонке 18
- Сказка о храбром солдате 51
- Сказка о царе Дурандае 17
- Сказка о царе Салтане 19
- Сладкий пирог 18
- Тараканище 16
- Теремок 18
- Тихая поляна 19
- Улица поперек 17
- Храбрый моряк 17
- Цветик-семицветик 21
- Цирк 18

Н

Ночь под Рождество(мультфильм)...7

О

Органчик(мультфильм)...17

П

Павлинный хвост(мультфильм)...19
Пащенко(режиссер)...19
Песенка радости(мультфильм)...12 21

Персонажи:

- Баба-яга 23 28 35 46 47 50 76 78
- Ваня 25 29 34 38 42 44 46 50 61
- Иванушка 14 51
- Маша 23 24 25 29 31 34 35 36 38 40 42 44 46 47 50 56 61 63 66 67 69 70 71 74 76 78 80
- Солоха 7

Писатели:

- Гоголь Н.В. 7 19
- Маяковский В. 16
- Пушкин А.С. 15 19
- Чуковский К. 14 16
- Щедрин С. 17
- Политические игрушки(мультфильм)...16
- Полковников В.(режиссер)...19
- Почта(мультфильм)...17
- Приключения барона Мюнхаузена(мультфильм)...16
- Пропавшая граммота(мультфильм)...19
- Пушкин А.С.(писатель)...15 19

Р

Режиссеры:

- Амальрик Л. 17 19
- Атаманов Л. 17
- Бабиченко Д. 19
- Брумберг В. 17 19
- Дежкин Б. 19
- Евмсненко А. 17
- Иванов-Вано. 17 19
- Иванов А. 17
- Пащенко 19
- Полковников В. 19
- Сазонов П. 17
- Сутеев В. 17
- Филиппов Г. 19
- Ходатаев Н. 17
- Цехановский М. 17

Рисованный фильм...8 11 13 16 18 21 29 58 72 73 76 83 84
Россия...7

С

Сазонов П.(режиссер)...17
Самоедский мальчик(мультфильм)...16
Сенька Африканец(мультфильм)...16
Серая шейка(мультфильм)...12 21
Синематограф...7
Сказка о глупом мышонке(мультфильм)...18
Сказка о храбром солдате(мультфильм)...51
Сказка о царе Дурандае(мультфильм)...17
Сказка о царе Салтане(мультфильм)...19
Сладкий пирог(мультфильм)...18
Солоха(персонаж)...7
Союзмультфильм(мультипликационная студия)... 17, 18, 19 21
Сперантова(актриса)...51
СССР...15
Старевич(художник)...7
Стробоскоп...4 5 6 7
Стол-просвет...58 59 68 70 74 75 78 79
Сутеев В.(режиссер)...17

Т

Тараканище(мультфильм)...16
Теремок(мультфильм)...18
Тихая поляна(мультфильм)...19

У

Улица поперек(мультфильм)...17

Ф

Филиппов Г.(режиссер)...19

Х

Ходатаев Н. (режиссер)...17
Храбрый моряк(мультфильм)...17

Ц

Цветик-семицветик(мультфильм)...21
Цехановский М.(режиссер)...17
Цирк...18

Ч

Чуковский К.(писатель)...14 16

Ш

Щ

Щедрин С.(писатель)...17

Э

Экспозиционный лист...55 58 62 66 67 68 74 75 82 83

Ю

Я

Яншин М.(актер)...51

Даты

19 век - появление стробоскопа - игрушки, которая забавляла малышей и взрослых.

1908 - Создан первый, весьма примитивный, мультипликационный фильм в России.

1908 - Пионер обьемной мультипликации Старевич, показал в "синематографе" рисованную мультипликацию "Ночь под Рождество" - маленький отрывок из повести Н.В.Гоголя, где черт и Солоха вылетают на метле из трубы хаты, путешествуют по небу, крадут месяц и возвращаются домой.

1922 - Возникновение советской мультипликации

1925 - На кинофабриках Москвы и ленинграда организуются мультипликационные мастерские.

1936- В Москве по решению правительства была создана специальная студия мультипликаиции - Союзмультфильм

Как родилось искусство мультипликации(*стр3*)

Комический танец. Греческий рисунок на вазе середины VI века до н.э. (*стр4*)

Дисковый стробоскоп (*стр5*)

Самодельная мультипликация (*стр6*)

Натурные кадры ходьбы лыжника (*стр8*)

Рисованные кадры ходьбы лыжника(*стр10*).

Танцовщицы.Рельеф Древнего царства.(*стр 4*)

Барабанный стробоскоп. (*стр5*)

Лента с изображением шагающего слона(*стр6*)

Лента с изображением шагающего слона (*стр7*)

Натурные кадры ходьбы лыжника (*стр9*)

Рисованные кадры ходьбы лыжника(*стр11*).

Фазы ходьбы собаки(*стр12*)

Фазы ходьбы собаки(*стр13*)

Рисунок к фильму 'Сказка о мертвой царевне и семи богатырях' А.С.Пушкина(*стр15*)

Китай в огне (*стр17*)

Кадры из фильма "Сенька - Африканец" (*стр18*)

Кадры из фильма "Мойдодыр" (*стр20*).

Последовательные рисунки зайца, играющего в футбол из фильма 'Тихая волна'(*стр13*)

Превращение ложки в рыбку(*стр14*)

Рисунок к фильму 'Сказка о мертвой царевне и семи богатырях' А.С.Пушкина(*стр15*)

Китай в огне (*стр17*)

Кадры из фильма "Сказка о царе Дурандае" (*стр19*)

Кадры из фильма "Конек - Горбунок " (*стр20*).

Режиссерская раскадровка из фильма "Серая Шейка" (*стр22*)

Маша(*стр24*)

Ваня(*стр25*)

Родители Маши и Вани(*стр26*)

Подружки Маши(стр26)

Гуси-лебеди(*стр27*)

Баба-яга(*стр28*)

Ежик(*стр29*)

Яблонька(*стр30*)

Реченька (*стр30*)

Печка(*стр31*)

Мимика Маши(*стр33*)

Построение персонажа(*стр34*)

Сравнительная таблица персонажей(*стр35*)

Раскадровка(*стр37*)

Раскадровка(*стр39*)

Раскадровка(*стр41*)

Раскадровка(*стр43*)

Раскадровка(*стр45*)

Декорация "Деревня" (*стр46*)

Декорация "Темный лес " (*стр47*)

Компоновочный рисунок полета Бабы-яги(*стр48*)

компоновочный рисунок выхода Маши на лесную площадку(*стр49*)

Компоновочный рисунок Маши и Вани, бегущих от злых гусей-лебедей(*стр51*)

Актер Л.Пирогов(*стр52*)

Звукомонтажный аппарат(*стр54*)

Работа художника-мультипликатора за столом-просветом(*стр57*)

Стол-просвет(*стр58*)

Черновые компоновочные рисунки бега Маши из сцены №18(*стр60*)

Черновые компоновочные рисунки бега Маши из сцены №18(*стр61*)

Разработка сцены на трех слоях бумаги(*стр64*)

Разработка сцены на трех слоях бумаги(*стр65*)

Прорисованные начисто рисунки бега Маши из сцены №18(*стр67*)

Прорисованные начисто рисунки бега Маши из сцены №18(*стр70*)

Прорисованные начисто рисунки бега Маши из сцены №18(*стр71*)

Контуровка рисунков(*стр75*)

Декорация к сцене №15(*стр76*)

Заливка рисунков на целлулоиде(*стр79*)

Подготовленный к съемке фон(*стр80*)

Кадр из сцены №13(*стр81*)

Оператор за съемкой сцены(*стр83*)

Иванов-Вано выдающийся советский режиссер, художник и сценарист, один из основателей советской мультипликации. Его книга «Рисованный фильм» - была и остается актуальной для всех, кому интересна история развития мультипликации в Советском Союзе и классические правила создания анимации.

Иванов-Вано И.П. Рисованный фильм. - Москва : Госкиноиздат, 1950. - 87 с. : ил. ; 20 см